DECISIONES

SOBRE LAS REGLAS DE GOLF

2012-2013

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE GOLF

R&A

DECISIONES
SOBRE LAS REGLAS DE GOLF
2012 - 2013

Editado por el Comité Técnico de Reglas

EL R&A
Y LA
ASOCIACIÓN DE GOLF DE ESTADOS UNIDOS

GÉNERO

En las Reglas de Golf y en las Decisiones sobre las Reglas de Golf, el género usado en relación con cualquier persona comprende ambos géneros.

HÁNDICAPS

Las Reglas de Golf no legislan sobre la adjudicación y ajuste de hándicaps. Estas cuestiones se encuentran bajo la jurisdicción y control de la Real Federación Española de Golf y las consultas sobre las mismas deben dirigirse a ésta.

de acuerdo con la versión aprobada por R&A Rules Limited
y la United States Golf Association

Copyright 2011© *R&A Rules Limited*
Todos los derechos reservados

Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización expresa, por escrito, de la Real Federación Española de Golf.

GUIA DE LAS DECISIONES SOBRE LAS REGLAS DE GOLF

Cada año, la Asociación de Golf de Estados Unidos (USGA) y el R&A reciben miles de preguntas relativas a aclaraciones de las Reglas de Golf. Con arreglo a ayudar a millones de golfistas de todo el mundo a entender mejor como se aplican e interpretan estas Reglas detalladas, la USGA y el R&A desarrollan las Decisiones sobre las Reglas de Golf. El formato se basa en preguntas y respuestas y está diseñado para ser usado como referencia por administradores de golf y aquellos interesados en las Reglas del juego.

Desde 1951, la USGA y el R&A han estado reuniéndose regularmente para establecer un código uniforme de Reglas. Sin embargo, cada año surgen nuevas preguntas que no están contempladas específicamente en las Reglas de Golf, obligando a los Comités de ambas organizaciones a reunirse y discutir estas nuevas preguntas y alcanzar una Decisión con la que estén de acuerdo tanto la USGA como el R&A. Muchas de estas posturas acordadas acaban incorporándose a las Decisiones sobre las Reglas de Golf, que se modifican cada dos años para mantenerse al día con el juego del golf, siempre en evolución.

Las Decisiones sobre las Reglas de golf pretenden aclarar situaciones que no quedan patentes en las Reglas. El libro de Reglas de Golf debería ser consultado en primera instancia y si no ofrece la respuesta requerida, puede encontrarse en el Libro de Decisiones.

El Libro de Decisiones contiene también el texto completo de las Reglas de Golf. Las Reglas de Golf se modifican cada cuatro años y la última edición de las Reglas entró en vigor el 1 de Enero de 2012.

En este libro, las Decisiones están relacionadas en el número de la Regla y en la sub-sección que se ha considerado más acorde con los hechos del caso. Por ejemplo, si una Decisión describe el quitar impedimentos sueltos en un obstáculo, se encontrará incluida en la Regla 13-4 (Bola en Obstáculo; Acciones prohibidas) como 13-4/#.

Las Decisiones que de forma general se aplican a una Regla completa pueden simplemente estar incluidas en el número de Regla con un número a continuación. Por ejemplo, si una Decisión describe cuando una bola en reposo se entiende que ha sido movida, estará incluida en la Regla 18 (Bola en reposo movida) como 18/#.

Si una Decisión ha sido incluida por primera vez en la última edición del libro, aparecerá con la palabra (Nueva) al final. Si una Decisión ya existente ha sido modificada en la última edición, aparecerá con la palabra (Revisada). Adicionalmente, de vez en cuando, son eliminadas Decisiones por no ser necesarias ya, o renumeradas para una mejor identificación por el lector. Como referencia, todas las modificaciones de la edición anterior están contenidas en la sección titulada “Modificaciones a la Edición 2010-2011”.

Cuando el número de una Decisión esta descrita como “Reservada”, significa que ha sido eliminada en algún momento pero, en lugar de renumerar la Decisión que le sigue, dicho número queda en reserva esperando una nueva Decisión a la que se le dé el número vacante.

El mejor método para localizar una Decisión es utilizar el Índice del libro. El apartado "Introducción al Índice" situado en la página 662 le servirá de guía.

MODIFICACIONES A LA EDICIÓN 2010-2011

EN GENERAL

El R&A y la USGA han acordado un ciclo de revisión de dos años para las "Decisiones sobre las Reglas de Golf". Por lo tanto, ninguna Decisión existente será revisada o eliminada y ninguna nueva Decisión será añadida al libro hasta que la siguiente edición sea publicada en 2014. Las Reglas de Golf no serán modificadas hasta 2016.

PRINCIPALES CAMBIOS INTRODUCIDOS EN EL CÓDIGO DE 2012

Definiciones

Preparar el Golpe

Se modifica la definición de forma que un jugador ha preparado el golpe simplemente al apoyar su palo en el suelo inmediatamente delante o detrás de la bola, independientemente de que se haya colocado o no. Por lo tanto, generalmente las Reglas ya no contemplan que un jugador prepare el golpe en un obstáculo. (Ver también el cambio relacionado de la Regla 18-2b).

Reglas

Regla 1-2. Ejercer Influencia Sobre el Movimiento de la Bola o Alterar las Condiciones Físicas

Se modifica la Regla para establecer de forma más clara que, si un jugador realiza intencionadamente alguna acción para influir en el movimiento de una bola, o para alterar las condiciones físicas que afectan al juego de un hoyo de una forma no permitida por las Reglas, se aplica la Regla 1-2 sólo cuando la acción no está ya cubierta por otra Regla. Por ejemplo, un jugador que mejore el reposo (lie) de su bola infringe la Regla 13-2 y por lo tanto es esa la Regla que se aplica, mientras que un jugador que mejora intencionadamente el reposo (lie) de la bola de un compañero-competidor no está en una situación cubierta por la Regla 13-2 y, por lo tanto es la Regla 1-2 la que trata del caso.

Regla 6-3a. Horario de Salida

Se modifica la Regla 6-3a para establecer que la penalidad por comenzar tarde, pero dentro de los cinco minutos de la hora de salida, se reduce de la descalificación a la pérdida del primer hoyo en el Juego por Hoyos (match play) o dos golpes en el primer hoyo en el Juego por Golpes (stroke play). Anteriormente, esta reducción de penalidad podía ser establecida como una condición de la competición.

Regla 12-1. Viendo la Bola; Buscando la Bola

Se cambia el formato de la Regla 12-1 para hacerla más clara. Adicionalmente, se modifica para (i) permitir que un jugador busque su bola en cualquier lugar del campo cuando puede estar cubierta de arena y para aclarar que no hay penalidad si la bola es movida en estas circunstancias, y (ii) aplicar una penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a si un jugador

mueve su bola en un obstáculo mientras que la busca cuando se cree que está cubierta por impedimentos sueltos.

Regla 13-4. Bola en Obstáculo; Acciones Prohibidas

Se modifica la Excepción 2 de la Regla 13-4 para permitir que un jugador alise arena o tierra en un obstáculo en cualquier momento, incluso antes de jugar desde ese obstáculo, siempre que sea con el único propósito de cuidar el campo y no se infrinja la Regla 13-2.

Regla 18-2b. Bola Movida Después de Preparar el Golpe

Se añade una nueva excepción para eximir al jugador de penalidad si su bola se mueve después de haber preparado el golpe cuando se sabe o es prácticamente seguro que el jugador no causó que la bola se moviese. Por ejemplo, si es una ráfaga de viento la que mueve la bola una vez que se ha preparado el golpe, no hay penalidad y la bola debe jugarse desde su nueva posición.

Regla 19-1. Bola en Movimiento Desviada o Detenida por una Causa Ajena.

Se amplía la Nota para contemplar las posibles situaciones que se pueden dar cuando una bola en movimiento ha sido deliberadamente desviada o detenida por una causa ajena.

Regla 20-7c. Jugar Desde Lugar Equivocado; Juego por Golpes (Stroke Play)

Se modifica la Nota 3 para que si un jugador es penalizado por jugar desde lugar equivocado, la penalidad se limite a dos golpes en la mayoría de los casos, incluso aunque se haya infringido otra Regla antes de que el jugador ejecute el golpe.

Apéndice IV

Se añade un nuevo Apéndice para establecer normas generales sobre el diseño de dispositivos y otro equipo, tales como tees (soportes), guantes y dispositivos de medición de distancia.

DECISIONES NUEVAS

1-2/0.7	Significado de "único propósito de cuidar el campo"
1-2/3	Romper arbusto en el área a la que puede rodar la bola después de droparla
5-1/1.7	Estatus de bola que va a ser quitada de la Lista de Bolas de Golf Homologadas
6-3a/5	Jugadores que comienzan antes de tiempo
13-2/0.5	Significado de "mejorar" en la Regla 13-2
13-4/9	Jugador que crea y alisa pisadas en bunker antes de ejecutar un golpe
13-4/9.5	Impedimento suelto en bunker movido cuando el jugador alisa arena en bunker con el único propósito de cuidar el campo
14-3/0.7	Jugador obtiene información sobre distancias medidas con un dispositivo electrónico
14-3/17	Jugador que escucha música o una retransmisión durante la vuelta
14-5/2	Ejecutar un golpe a una bola que oscila
16-1b/4	Bola levantada del green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento
18-2b/2	Preparar el golpe en un obstáculo
18-2b/5	Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola
26-1/1.3	Cuándo es necesario adelantarse para establecer "práctica seguridad"
33-8/37.5	Regla local para obstáculo de agua con un bunker adyacente
33-8/39.5	Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker
34-3/1.3	Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe

DECISIONES REVISADAS

1-3/2 Acuerdo para la concesión de putts cortos
Respuesta ampliada para aclarar que los jugadores deben ser conscientes de que están acordando excluir una Regla para que estén infringiendo la Regla 1-3.

1-4/12 Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples
Se modifican los principios para aclararlos y se añaden ejemplos adicionales.

4-1/1 Especificaciones de estrías y perforaciones en vigor desde el 1 de Enero de 2010 incluyendo Condición de la Competición
Se añade un primer párrafo nuevo para mayor claridad.

4-3/2 Significado de "reparar"
Ampliada para aclarar que el término "reparar" contempla que el palo después de la reparación esté compuesto de la misma empuñadura, varilla y cabeza que tenía antes de que se produjese el daño.

4-4a/5 Competidor usa inadvertidamente y lleva posteriormente el palo del compañero-competidor
Ampliada para contemplar el caso en el que el competidor continúe llevando el palo de su compañero-competidor después de usarlo por error.

4-4a/6 Palo en exceso colocado en la bolsa del jugador
Modificada para proporcionar una aclaración sobre cuándo es penalizado un jugador después de que se añade un palo a su bolsa por otro jugador antes de comenzar la vuelta.

4-4a/15 Ensamblar componentes de palos durante la vuelta estipulada
Ampliada por claridad.

8-1/2 Intercambiar información sobre distancia
Borrado el segundo párrafo a la vista de la introducción de la nueva Decisión 14-3/0.7.

9-3/1 Competidor en desempate hoyo por hoyo da información equivocada
Modificada para que un competidor no incurra en penalidad por levantar su bola como resultado de que se le haya proporcionado información equivocada por su compañero-competidor durante un desempate hoyo por hoyo en el Juego por Golpes (Stroke Play).

13-2/32 Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro
Ampliada para aclarar por qué las piedras individuales no pueden ser quitadas de un muro de piedra.

15-3b/2	Jugar dos bolas equivocadas diferentes entre golpes con una bola en juego *Modificada para establecer una penalidad de cuatro golpes y para hacer referencia a las Decisiones 1-4/12 y 1-4/13.*
17-2/2	Bandera atendida por el contrario o compañero-competidor sin autorización mientras la bola del jugador está en movimiento *Ampliada para aclarar cuando se considera que quitar la bandera "podría haber influido en el movimiento de la bola" infringiendo la Regla 17-2.*
19-2/10	Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador *Modificada para establecer que el jugador es penalizado bajo la Regla 19-2.*
20-2b/2	Medir palos de distancia *Ampliada para aclarar que un jugador no puede medir a través de una ondulación natural del suelo.*
20-3b/8	Impedimento suelto que afecta al lie de la bola movido *Respuesta ampliada para aclarar que, aunque los impedimentos sueltos pueden afectar al reposo (lie) de la bola, no forman parte del reposo (lie).*
20-7c/3	Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker *Respuesta modificada para aclarar que la bola estaba en juego cuando fue dropada.*
21/1	Quitar pintura de la bola *Modificada para referirse a pintura en lugar de a cal.*
26-1/1	Significado de "se sabe o es prácticamente seguro" *Ampliada para aclarar aún más el término "práctica seguridad".*
27/17	Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior *Respuesta modificada para hacer referencia a la Definición de "bola perdida".*
30-2/1	Jugador que juega fuera de turno desde el lugar de salida en un tres bolas por hoyos (Match Play) *Modificada para mayor claridad.*
33-7/4.5	Competidor desconocedor de una penalidad entrega un resultado equivocado; si está justificado el anular o modificar la penalidad *Modificada para tener en cuenta circunstancias excepcionales en las que un Comité estaría justificado en dejar de aplicar la penalidad de descalificación de la Regla 6-6d por devolver un resultado inferior al obtenido realmente debido a no haber incluido una penalidad en la que el competidor no sabía que había incurrido.*

33-8/27	Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad *Ampliada para proporcionar la redacción recomendada de la Regla Local.*

DECISIONES RENUMERADAS

1-2/9	Jugador que presiona la bola contra la superficie del green (antes 18-2a/6)
1-2/10	Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse (antes 1-4/11.5)
10-1a/3	Los jugadores se ponen de acuerdo para no salir en el orden establecido para ahorrar tiempo (antes 1-3/1)

DECISIONES REVISADAS DEBIDO A CAMBIOS EN LAS REGLAS Y DECISIONES CON REVISIONES MENORES

1-2/0.5	Grave infracción de la Regla 1-2
1-2/1.5	Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor
1-2/2	Proteger la línea de putt del viento
1-2/3.5	El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero-competidor o compañero
1-2/4	El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero
1-2/5.5	Un jugador detiene o desvía intencionadamente la bola; desde dónde debe jugarse el siguiente golpe
1-2/7	Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green
1-2/8	Jugador aplasta hierba mientras su bola rueda hacia esa zona
1-4/9	Nido de pájaro interfiere con el golpe
1-4/10	Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego
2-4/15	Jugador concede el match después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes
2-4/16	Reclamación válida hecha a tiempo después de la concesión del match
2-5/2	Procedimiento para una reclamación válida

2-5/3	El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo
3-3/2	Segunda bola jugada a pesar de una decisión en contra
3-3/9	Segunda bola jugada en Match Play
5-3/3	Bola no inservible para el juego, considerada inservible
5-3/8	Contrario o compañero-competidor disputa reclamación del jugador que su bola está inservible para el juego
6-3a/1.5	Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a
6-3a/2	Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes
6-3a/2.5	Significado de "Horario de Salida"
6-3a/3	Horario de salida; en un match ambos Jugadores llegan tarde
6-8a/6	Match interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; posteriormente uno de los contrarios quiere reanudarlo, pero el otro no accede por considerar el campo impracticable
10-2c/2	Competidores en Juego por Golpes (Stroke Play) que se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar una ventaja a uno de ellos
12-1/3	En un obstáculo la parte superior de una bola está tapada por hojas pero otra parte de la misma se ve desde otro ángulo
12-1/5	Jugador desplaza su Bola con el pie mientras la busca en agua, en un Obstáculo de Agua
13-2/14.5	Rama rota al subir el palo y el swing se interrumpe
13-2/16	Estaca que sujeta árbol rota al intentar quitarla
13-2/29	Empeorar y después restaurar la Línea de Juego
13-2/35	Quitar el rocío o la escarcha
13-4/7	Tocar agua accidental en el bunker con un palo
13-4/10	Árbitro entra en bunker; ¿puede el jugador alisar las pisadas?

13-4/11	Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker
13-4/12	Bola en obstáculo accidentalmente tocada con el palo pero no movida
13-4/16	Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua
13-4/19	Condición de un bunker alterada después de jugar el primer jugador
13-4/35.8	Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el búnker en su nueva línea de juego
14-2/2	Mientras juega el golpe el jugador mantiene un paraguas sobre su cabeza
14-2/2.5	Jugador coloca la bolsa con el propósito de dar sombra sobre la bola
14-2/3	Caddie que protege del sol al jugador durante el golpe
14-3/14	Instrumento electrónico usado para encontrar la Bola
14-6/1	Bola se mueve en el agua en un obstáculo de agua después de colocarse
16/4	Forro del agujero no hundido a suficiente profundidad
16-1a/6	Agujero dañado; procedimiento para el jugador
16-1a/10	Impedimentos sueltos barridos de la línea de putt a lo largo de la misma en lugar de hacerlo hacia un lado
16-1a/13	Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies
16-1a/17	Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original
16-1b/1	Bola en Green levantada porque el jugador teme que se pueda mover
16-1b/2	Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento, pero levantada porque la bola en movimiento podría golpearla
16-1b/3	Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento
17/4	Ajuste de la bandera; derechos del jugador

17-3/2	El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera
18-2a/9	Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla
18-2b/3	Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocado en bunker
18-2b/4	Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola
18-2b/5.5	Colocar la cabeza del palo en el suelo delante de la bola en la preparación del golpe
18-2b/5.7	Cuándo ha preparado el Golpe el jugador que patea "a lo amazona"
18-2b/7	Bola que se mueve después de que el jugador haya preparado el golpe y luego se haya retirado
18-2b/11	Bola movida por otra causa después de preparar el golpe
18-2b/12	Bola que se mueve después de preparar el golpe y es detenida por el palo del jugador
19-1/4.1	Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador
19-1/5	Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor
19-2/1	Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie
19-2/1.5	Bola que se mueve antes de preparar el golpe y es detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la bola rueda
20-1/19	Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola
20-2a/3	Bola dropada de forma incorrecta y en lugar equivocado
20-2a/5	Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla
20-2c/2	Bola dropada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropaje
20-2c/4	Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad

20-3a/0.5	Si debe colocar o reponer la bola el propio jugador
20-3b/4	Lie de la bola en el recorrido alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable
20-3b/5	Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable
20-3b/6	Lie de la bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable
20-4/2	Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador
22/7	Bola en green que ayuda a un compañero-competidor; como ha de proceder un árbitro si ve que el competidor no levanta la bola
23-1/10	Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador
24-2b/17	Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias
24-2b/18	Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal no razonable en las circunstancias
24-2b/19	Golpe a bola impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua accidental
25-1b/19	Bola que se encuentra en un montículo hecho por animal de madriguera; es impracticable dar un golpe debido a un arbusto
25-1b/20	Hoyo hecho por animal de madriguera que interfiere con la colocación; impracticable jugar un golpe a causa de otra condición
25-1b/25.5	Aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando la bola reposa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera
26/6	Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia
26-1/4	Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo
30-3f/4	Información equivocada dada por el jugador cuyo resultado ya no cuenta en match Cuatro Bolas
30-3f/13	Compañero permanece en una extensión de la línea de juego del jugador detrás de la bola

31-2/1	Jugador ausente se une al compañero después de que el compañero-competidor juegue desde el lugar de salida pero antes de que lo haga su compañero
33-7/5	Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro
33-8/4	Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf
34-3/1.5	Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes
34-3/2	El Comité no penaliza a jugador que infringe la condición de ritmo de juego en la creencia que el jugador había perdido ya el hoyo
34-3/3	Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error
34-3/3.3	Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error
34-3/3.5	Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro
34-3/3.7	Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional
34-3/7	Jugador actúa según una Decisión; posteriormente los hechos demuestran que la Decisión es incorrecta
34-3/8	Jugador procede según una Decisión; posteriormente resulta que la versión de los hechos dada por el jugador es incorrecta
34-3/9	Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité

DECISIONES ELIMINADAS

1-2/3.8	Jugador salta cerca del agujero para hacer que la bola caiga dentro; la bola no se mueve
1-2/4.5	El jugador deja corto su putt y lanza el putter instintivamente hacia la bola
1-2/6	El Jugador quita un Impedimento Suelto que afecta al Reposo (lie) de la Bola de su Contrario o de su Compañero – Competidor en un Obstáculo

2-4/18	Jugador no presentado juega un match informal con su contrario y lo gana
2-5/1	Obligación del jugador con respecto a la presentación de una reclamación
3-2/3	Competidor que no Emboca por Error; el Error es corregido antes de Jugar desde el siguiente Lugar de Salida
4-4a/3	Competidor se retira durante una vuelta y coloca sus palos en la bolsa del compañero-competidor
8-1/1	Solicitar información sobre la longitud de un hoyo
12-1/1	Buscar con la cabeza de un palo una bola cubierta de arena en un bunker
12-1/2	Bola cubierta de arena en bunker, desenterrada durante la búsqueda
13-2/22	Hacer caer hojas con un swing de prácticas
13-2/32.5	Mejorar la Línea de Juego al mover parte de una valla
13-4/0.7	Jugador rastrilla un bunker mientras que su bola reposa en otro bunker
13-4/23	Cuándo se ha colocado en un bunker
13-4/32	Al subir el palo, el palo toca unas agujas de pino clavadas parcialmente en un bunker
14/6	Bola en el aire se intenta golpear por enfado
14-2/4	Caddie situado inadvertidamente en la prolongación de la Línea de Juego detrás de la Bola
16-1e/2	Jugador que juega a horcajadas en la extensión de la línea de putt detrás de la bola
16-2/3	Proyectar sombra sobre la bola que cuelga sobre el borde del agujero
17-1/6	Bandera atendida colocada sobre el suelo, posteriormente levantada
17-1/8	Bandera quitada asistida por el contrario o compañero-competidor seguidamente movida
18-1/11	Bola movida por viento o agua accidental mientras el juego estaba suspendido
18-2a/5	Bola en obstáculo se mueve después de movido un impedimento suelto fuera del obstáculo

18-2b/2	Bola que se mueve en un obstáculo después de haberse colocado sin el palo (Nota: Reemplazada por nueva Decisión)
18-2b/5	Cuándo está apoyado un palo en hierba (Nota: Reemplazada por nueva Decisión)
18-2b/6	Bola sobre brezo se mueve cuando el palo descansa en él
19-1/4	Bola jugada en green desviada o detenida deliberadamente por un espectador
19-1/10	Bola en movimiento jugada desde el green desviada por la bola de otro jugador que juega otro hoyo
19-5/3	La bola del competidor jugada desde el green es desviada por las bolas de dos compañeros-competidores
20-1/10	Marcador de bola sacado del green por viento o agua accidental mientras el juego estaba suspendido
24/10	Superficie pavimentada
24/16	El contrario o el compañero-competidor quita una obstrucción que afecta al juego del jugador
26/4	Depósito de agua abierto hecho por el hombre
29/5.5	Rastrillar arena en bunker después de que el compañero no consigue sacar la bola pero antes del golpe; Foursome por hoyos
33/5	Marcadores de distancia

CONTENIDO

SECCIÓN

I	ETIQUETA	4
II	DEFINICIONES	7
III	REGLAS DEL JUEGO	18

EL JUEGO

1	El Juego	18
2	Juego por Hoyos (Match Play)	41
3	Juego por Golpes (Stroke Play)	63

PALOS Y BOLAS

4	Palos	75
5	La Bola	95

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

6	El jugador	103
7	Práctica	141
8	Consejo. Indicación de la línea de juego	151
9	Información de los golpes que se llevan	162

ORDEN DE JUEGO

10	Orden de Juego	171

EL LUGAR DE SALIDA

11	El lugar de salida (Tee)	179

JUGANDO LA BOLA

12	Búsqueda e identificación de la bola	187
13	La bola se jugará como repose	192
14	Golpeando la bola	233
15	Bola equivocada. Bola sustituta	252

EL GREEN

16	El green	267
17	La bandera	287

BOLA MOVIDA, DESVIADA O DETENIDA

18	Bola en reposo, movida	299
19	Bola en movimiento desviada o detenida	337

SITUACIONES DE ALIVIO Y PROCEDIMIENTOS

20	Levantar/dropar/colocar/jugar desde lugar equivocado	351
21	Limpiar la bola	395
22	Bola que interfiere o ayuda al juego	398
23	Impedimentos sueltos	402
24	Obstrucciones	413
25	Condiciones anormales terreno, Bola empotrada, green equivocado	434
26	Obstáculos de Agua (incluidos los de agua lateral)	466
27	Bola perdida o fuera de límites; bola provisional	486
28	Bola Injugable	509

OTRAS FORMAS DE JUEGO

29	Threesome y Foursome	518
30	Tres bolas, Mejor bola, Cuatro bolas – Match Play	526
31	Cuatro bolas Juego por Golpes (Stroke Play)	545
32	Competiciones Contra Bogey, Contra-Par y Stableford	552

ADMINISTRACIÓN

33	El Comité	558
34	Reclamaciones y Decisiones	605

APÉNDICE I

Parte A	Reglas Locales	624
Parte B	Ejemplos de Reglas Locales	628
Parte C	Condiciones de la Competición	639

APÉNDICE II

Diseño de Palos	646

APÉNDICE III

La Bola 657

APÉNDICE IV

Dispositivos y Otro Equipo 659

Introducción al índice 662
Contenidos del Índice C-1
Índice I-1

En caso de duda sobre la interpretación de una decisión, prevalecerá el texto en inglés.

SECCION I

ETIQUETA; COMPORTAMIENTO EN EL CAMPO

INTRODUCCIÓN

Esta sección proporciona directrices sobre la manera en que debería jugarse el juego del golf. Si se siguen estas directrices, todos los jugadores obtendrán del juego el máximo disfrute. El principio fundamental es que en el campo, debería mostrarse respeto a los demás en cualquier momento.

EL ESPÍRITU DEL JUEGO

El golf se juega, la mayor parte de las veces, sin la supervisión de un árbitro o de un juez. El golf se basa en la integridad del individuo para mostrar respeto a los demás jugadores y en respetar las Reglas. Todos los jugadores deberían comportarse disciplinadamente, demostrando cortesía y deportividad en todo momento, independientemente de lo competitivos que puedan ser. Este es el espíritu del juego del golf.

SEGURIDAD

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie está situado cerca o en una posición que pueda ser golpeado por el palo, la bola o cualquier piedra, guijarros, ramitas o algo similar cuando ejecutan un golpe o un swing de prácticas.

Los jugadores no deberían jugar hasta que los jugadores que les preceden estén fuera de su alcance.

Los jugadores deberían también avisar a los cuidadores del campo, que estén próximos o delante de ellos, cuando están a punto de jugar un golpe que pueda ponerlos en peligro.

Si un jugador juega una bola en una dirección donde hay peligro de golpear a alguien, debería inmediatamente dar un grito de aviso. La palabra tradicional de aviso en esta situación es “¡bola!” (¡Fore!).

CONSIDERACIÓN PARA OTROS JUGADORES

No Perturbar o Distraer.

Los jugadores deberían siempre mostrar consideración a otros jugadores en el campo y no deberían perturbar su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesariamente.

Los jugadores deberían asegurarse de que cualquier aparato electrónico llevado dentro del campo no distrae a otros jugadores.

En el lugar de salida un jugador no debería colocar su bola hasta que sea su turno de juego.

Los jugadores no deberían situarse cerca o directamente detrás de la bola, o directamente detrás del agujero, cuando un jugador está a punto de jugar.

En el Green.
En el green, los jugadores no deberían situarse en la línea de putt de otro jugador o, cuando dicho jugador está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea de putt.

Los jugadores deberían permanecer en o cerca del green hasta que todos los demás jugadores del grupo hayan acabado el hoyo.

Anotar los Resultados.
En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que está actuando de marcador debería, si es necesario, en el camino hacia el siguiente lugar de salida comprobar el resultado con el jugador al que marca y anotarlo.

RITMO DE JUEGO

Jugar a Buen Ritmo y Mantenerlo.
Los jugadores deberían jugar a buen ritmo. El Comité puede establecer directrices sobre el ritmo de juego que todos los jugadores deberían seguir.

Es responsabilidad de un grupo mantener su posición con respecto al grupo que le antecede, si este pierde un hoyo entero y está retrasando al grupo que le sigue, debería invitarle a pasar, cualquiera que sea el número de jugadores en este grupo.

Aunque un grupo no haya perdido un hoyo, pero es evidente que el grupo que va detrás puede jugar más rápido deberían invitarles a pasar.

Estar Preparado para Jugar.
Los jugadores deberían estar dispuestos para jugar tan pronto como sea su turno de juego. Cuando están jugando en o cerca del green, deberían dejar sus bolsas o sus carros en una posición tal que les permita salir rápidamente del green y en dirección al siguiente lugar de salida. Cuando se ha terminado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar el green inmediatamente.

Bola Perdida.
Si un jugador cree que su bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites, para ahorrar tiempo, debería jugar una bola provisional.

Los jugadores que están buscando una bola deberían indicar a los jugadores del grupo que les sigue que les pasen tan pronto como se den cuenta de que la bola no se encontrará fácilmente. No deberían esperar a hacerlo a que transcurran los cinco minutos de búsqueda.

Después de permitir al grupo que les sigue que les adelanten, no deberían continuar el juego hasta que el grupo haya pasado y esté fuera de su alcance.

PRIORIDAD EN EL CAMPO.

Salvo que el Comité lo determine de otra manera, la prioridad en el campo está determinada por el ritmo de juego de un grupo. Cualquier grupo que está jugando una vuelta completa tiene derecho a pasar a un grupo que juega una vuelta más corta. El término grupo incluye a un jugador que está jugando solo.

CUIDADO DEL CAMPO.

Bunkers.
Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían arreglar y alisar todos los agujeros y pisadas que han hecho ellos y cualquier otro próximo hecho por otros. Si hay algún rastrillo razonablemente próximo al bunker debería usarse para ese fin.

Reparación de Chuletas, Marcas de Bola y Daños Hechos por Zapatos.
Los jugadores deberían reparar cuidadosamente las chuletas hechas por ellos mismos y cualquier otro daño hecho al green por el *impacto* de una bola (esté o no hecho por el mismo jugador). A la terminación del hoyo por todos los jugadores del grupo, los daños causados al green por los zapatos de golf deberían ser reparados.

Prevención de Daño Innecesario.
Los jugadores deberían evitar causar daño al campo por arrancar chuletas al realizar swings de práctica o por golpear la cabeza de un palo contra el suelo, sea por enfado o por cualquier otra razón.

Los jugadores deberían asegurarse de que no se produce daño al green al apoyar las bolsas o colocar la bandera.

Con el fin de evitar daños al agujero, los jugadores y caddies no deberían situarse demasiado cerca del agujero, y deberían actuar con cuidado durante el manejo de la bandera y al sacar una bola del agujero. No debería usarse la cabeza de un palo para sacar una bola del agujero.

Los jugadores no deberían apoyarse sobre sus palos cuando están sobre el green, particularmente al sacar la bola del agujero.

La bandera debería ser repuesta correctamente en el agujero antes de que los jugadores abandonen el green.

La Información Local regulando el movimiento de los carros de golf debería ser estrictamente observada.

CONCLUSIÓN; PENALIDADES POR INFRACCIÓN.

Si los jugadores siguen las directrices de esta sección, harán el juego más agradable para todos.

Si un jugador hace caso omiso sistemáticamente de estas directrices durante una vuelta o durante un periodo de tiempo en detrimento de otros, se recomienda que el Comité considere tomar una acción disciplinaria apropiada contra el jugador infractor. Tal acción puede, por ejemplo, incluir la prohibición durante un tiempo limitado de jugar en el campo o en un cierto número de competiciones. Esto se considera justificado como forma de proteger los intereses de la mayoría de los golfistas que desean jugar de acuerdo con estas directrices.

En el caso de una grave infracción de la etiqueta, el Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7.

SECCION II

DEFINICIONES

Las Definiciones están ordenadas alfabéticamente y, en las propias *Reglas,* los términos están definidos en I*tálica (Cursiva)*.

AGUA ACCIDENTAL

"Agua accidental" es cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no esté en un *obstáculo de agua y* que sea visible antes o después de que el jugador se *coloque*. La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son *agua accidental* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador. El hielo manufacturado es una *obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua accidental*. Una bola está en *agua accidental* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *agua accidental*.

AGUJERO

El "*agujero*" tendrá 108 mm de diámetro (4 ¼ pulgadas) y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad. Si se utiliza un forro, debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo lo haga impracticable; su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas).

ANIMAL DE MADRIGUERA

Un "*animal de madriguera*" es un animal (que no sea una lombriz, un insecto o similar) que hace un hoyo para habitar o cobijarse, como un conejo, un topo, una marmota, una ardilla de tierra o una salamandra.

Nota: Un hoyo hecho por un animal que no sea de madriguera, como un perro, no es una *condición anormal del terreno,* salvo que esté marcado o declarado como *terreno en reparación.*

ÁRBITRO

Un "*árbitro*" es la persona que es designada por el Comité para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Debe actuar ante cualquier infracción de una Regla que observe o le sea comunicada.

Un *árbitro* no debería atender la *bandera*, permanecer junto al *agujero* o indicar su posición, o levantar la bola o marcar su posición.

Excepción en el Juego por Hoyos (match play): Salvo que un *árbitro* esté asignado para acompañar a los jugadores a lo largo de un partido, no tiene autoridad para intervenir en un partido excepto en aquello relacionado con las Reglas 1-3, 6-7 o 33-7.

BANDERA

La *"bandera"* es un indicador recto movible, que puede o no tener tela u otro material incorporado, colocado en el centro del *agujero* para indicar su posición. Debe ser circular en

su sección transversal. Están prohibidos los materiales almohadillados o amortiguadores de golpes que puedan influir indebidamente en el movimiento de la bola.

BANDO

Un "*bando*" es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*. En el Juego por Hoyos (match play), cada miembro del *bando* opuesto es un *contrario*. En el Juego por Golpes (stroke play), los miembros de cualquier *bando* son competidores y los miembros de diferentes *bandos* que juegan juntos son *compañeros-competidores*.

BOLA EMBOCADA

Una bola está *"embocada"* cuando reposa dentro de la circunferencia del *agujero* y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del *agujero*.

BOLA EN JUEGO

Una bola está "*en juego*" tan pronto como el jugador ha ejecutado un *golpe* en el *lugar de salida*. Continúa "*en juego"* hasta ser *embocada*, salvo cuando esté *perdida, fuera de límites* o levantada, o haya sido *sustituida* por otra bola, esté o no permitida la sustitución; una bola que así *sustituye* a la anterior se convierte en la "*bola en juego"*.

Si una bola es jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador está empezando a jugar un hoyo, o cuando está intentando corregir este error, la bola no está *en juego* y se aplica la Regla 11-4 ó 11-5. De otra manera, *bola en juego* incluye una bola jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador elige o está obligado a jugar su próximo *golpe* desde el *lugar de salida*.

Excepción en el Juego por Hoyos (Match Play): *Bola en juego* incluye una bola jugada por el jugador desde fuera del *lugar de salida* cuando inicia el juego de un hoyo si el contrario no ha requerido que el golpe sea cancelado de acuerdo con la Regla 11-4a.

BOLA EQUIVOCADA

Una *"bola equivocada"* es cualquier bola que no sea:

- la *bola en juego* del jugador;
- una bola *provisional* del jugador; o
- en el Juego por Golpes (Stroke Play) una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 3-3 o la Regla 20-7c;,

e incluye:

- la bola de otro jugador;
- una bola abandonada; y
- la bola original del jugador cuando ya no está *en juego*

Nota: *Bola en juego* incluye una bola que ha *sustituido* a la *bola en juego*, esté o no permitida dicha sustitución.

BOLA MOVIDA

Se considera que una bola "*se ha movido*" si deja su posición y va a reposar a cualquier otro lugar.

BOLA PERDIDA

Una bola se considera "*perdida*", si:

a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador, dentro de los cinco minutos contados desde que el *bando* del jugador o su o sus *caddies* hayan comenzado a buscarla; o

b. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola provisional* desde el lugar donde probablemente ha de estar la bola original o desde un punto más cercano al *agujero* que ese lugar. (Ver Regla 27-2b); o

c. El jugador ha puesto otra *bola en juego* bajo penalidad de golpe y distancia bajo las Reglas 26-1a, 27-1 o 28a; o

d. El jugador ha puesto otra *bola en juego* porque se sabe o es prácticamente seguro que la bola, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una causa ajena (ver la Regla 18-1), está en una *obstrucción* (ver la Regla 24-3), está en una *condición anormal del terreno* (ver la Regla 25-1c) o está en un *obstáculo de agua* (ver la Regla 26-1b o c); o

e. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola sustituta*.

El tiempo empleado en jugar una *bola equivocada* no cuenta en el periodo de los cinco minutos permitidos para la búsqueda.

BOLA PROVISIONAL

Una *"bola provisional"* es una bola jugada bajo la Regla 27-2 cuando una bola puede estar perdida fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*.

BOLA SUSTITUTA

Una *"bola sustituta"* es una bola puesta en juego en lugar de la bola original que estaba *en juego, perdida, fuera de límites* o levantada.

BUNKER

Un "*bunker*" es un *obstáculo* consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la que el césped o la tierra han sido quitados y sustituidos por arena o similar.

El terreno cubierto de hierba que bordea o está dentro de los límites de un *bunker*, incluyendo una pared formada con tepes (esté cubierta de hierba o de tierra), no es parte del *bunker*. Una pared o un borde de un *bunker* que no esté cubierta de hierba, es parte del *bunker*.

El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una bola está en un *bunker* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *bunker*.

CADDIE

Un "*caddie*" es la persona que ayuda al jugador de acuerdo con las Reglas, lo que puede incluir llevar o manejar los palos del jugador durante el juego.

Cuando un *caddie* es empleado por más de un jugador, siempre se considera que, de los jugadores que lo comparten, es el *caddie* de aquel (o del *compañero* de aquel) cuya bola está implicada y que el *equipo* llevado por el *caddie* se considera que es el *equipo* de ese

jugador, excepto cuando el *caddie* actúa bajo las ordenes específicas del otro jugador (o del *compañero* de otro jugador) que lo comparte, en cuyo caso, se considera que es el *caddie* de ese otro jugador.

CAMPO

El "*campo*" es toda el área dentro de cualquier límite establecido por el *Comité* (ver la Regla 33-2).

CAUSA AJENA

En el Juego por Hoyos (Match Play) una "*causa ajena*" es todo aquello que no sea el *bando* del jugador o del contrario, un *caddie* de cualquiera de los *bandos*, una bola jugada por cualquiera de los *bandos* en el hoyo que se está jugando o *equipo* de cualquiera de los *bandos*.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), una *causa ajena* es todo aquello que no sea el *bando* del *competidor*, cualquier *caddie* del *bando*, cualquier bola jugada por el *bando* en el hoyo que se está jugando o cualquier *equipo* del *bando*.

Causa ajena incluye a un *Árbitro*, un *marcador*, un *observador* y un *forecaddie*. Ni el viento ni el agua son *causa ajena*.

COLOCARSE (STANCE)

"Colocarse" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición para ejecutar un *golpe*.

COMITÉ

El *"Comité"* es la comisión encargada de la competición o, si la cuestión no se suscita en una competición, la comisión responsable del *campo*.

COMPAÑERO

Un *"compañero"* es un jugador asociado con otro en el mismo *bando*.
En *threesome*, *foursome*, *mejor bola* (*best ball*) o *Cuatro Bolas* (*four-ball*), donde el contexto así lo admita, el término "jugador" incluye a su *compañero* o *compañeros*.

COMPAÑERO-COMPETIDOR

Ver "Competidor".

COMPETIDOR

Un *"competidor"* es un jugador en una competición en el "Juego por Golpes (Stroke Play)".
Un "*compañero-competidor*" es cualquier persona con quien juega el *competidor*. Ninguno es *compañero* del otro.

En las competiciones *foursome* y *Cuatro Bolas* (*four-ball*) en el "Juego por Golpes (Stroke Play)", donde el contexto así lo admita, la palabra "*competidor*" o "*compañero-competidor*" incluye a su *compañero*.

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Una "condición anormal del terreno" es cualquier *agua accidental*, *terreno en reparación* u hoyo, desecho o senda hechos en el *campo* por un *animal de madriguera*, un reptil o un pájaro.

CONSEJO

"Consejo" es cualquier parecer o sugerencia que pudiera influir en un jugador para determinar su juego, la elección de un palo o el modo de ejecutar un golpe.

La información sobre las *Reglas,* distancias o sobre cuestiones de dominio público, tales como la posición de los *obstáculos* o de la *bandera* en el *green*, no es "*consejo*".

CONTRARIO

Un "*contrario*" es un miembro de un *bando* contra el que el *bando* del jugador está compitiendo en el Juego por Hoyos (match play).

CUATRO BOLAS (FOUR –BALL)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)" y "Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)".

EQUIPO

"Equipo" es cualquier cosa usada, llevada o transportada por el jugador o todo aquello transportado para él por su *compañero* o por cualquiera de sus *caddies*, excepto cualquier bola que haya jugado en el hoyo que se está jugando, y cualquier pequeño objeto, tal como una moneda o un *soporte de bola (tee)*, cuando son usados para marcar la posición de una bola o la zona en la que una bola ha de ser dropada. *Equipo* incluye un carro de golf, motorizado o no.

Nota 1: Una bola jugada en el hoyo que se está jugando es *equipo* cuando ha sido levantada y no se ha puesto nuevamente en juego.

Nota 2: Cuando un coche de golf es compartido por dos o más jugadores, el coche y todo lo que hay en él, son considerados *equipo* de uno de los jugadores que comparten el coche.

Si el coche está siendo movido por uno de los jugadores (o el *compañero* de uno de los jugadores) que lo comparten, el coche y todo lo que hay en él se considera que es *equipo* de ese jugador. De otra forma, el coche y todo lo que hay en él se considera *equipo* del jugador que comparte el coche cuya bola (o la bola del *compañero*) está implicada.

EVENTUALIDAD DEL JUEGO

Una "*eventualidad del juego*" ocurre cuando una bola en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una *causa ajena* (ver la Regla 19-1).

FORECADDIE

Un "*forecaddie*" es una persona encargada por el *Comité* para indicar a los jugadores la posición de las bolas durante el juego. Es una *causa ajena*.

FOURSOME

Ver “Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)” y “Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)”.

FUERA DE LÍMITES

"*Fuera de límites*" es el terreno que está más allá de los límites del *campo* o cualquier parte del *campo* marcada como tal por el *Comité*.

Cuando el *fuera de límites* está definido en relación con estacas o una valla, o está situado más allá de unas estacas o una valla, la línea de *fuera de límites* está determinada por los puntos interiores más cercanos de las estacas o postes de la valla a nivel del suelo, excluyendo los soportes en ángulo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para indicar el *fuera de límites*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el *fuera de límites* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está *fuera de límites*. La línea de *fuera de límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está *fuera de límites* cuando toda ella reposa *fuera de límites*. Un jugador puede situarse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro de límites.

Los objetos que definen el *fuera de límites* como muros, vallas, estacas y verjas no son *obstrucciones* y se consideran fijos. Las estacas que identifican el *fuera de límites* no son *obstrucciones* y se consideran fijas.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el *fuera de límites* deberían ser blancas.

Nota 2: Un *Comité* puede establecer una Regla Local declarando que las estacas que identifican pero no definen el *fuera de límites* son obstrucciones.

GOLPE

Un *“golpe”* es el movimiento del palo hacia adelante con la intención de golpear y mover la bola, pero si un jugador detiene voluntariamente el palo antes de que la cabeza del mismo alcance la bola, no ha ejecutado un *golpe*.

GOLPE DE PENALIDAD

Un *“golpe de penalidad”* es el que bajo la aplicación de ciertas *Reglas* se añade al resultado de un jugador o *bando*. En los *threesome* o *foursome*, los *golpes de penalidad* no afectan al orden del juego.

GREEN

El *“green”* es todo el terreno del hoyo que se está jugando preparado especialmente para el uso del putt o, de otra manera, definido como tal por el *Comité*. Una bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma toca el *green*.

GREEN EQUIVOCADO

Un "*green equivocado*" es cualquier *green* que no sea el del hoyo que se está jugando. Salvo que el *Comité* lo establezca de otra forma, este término incluye un *green* de prácticas o un *green* para practicar golpes cortos (chips) en el *campo*.

HONOR

Se dice que tiene el "*honor*" el jugador que ha de jugar primero desde el *lugar de salida*.

IMPEDIMENTOS SUELTOS

"Impedimentos sueltos" son objetos naturales, incluyendo:

- piedras, hojas, leña menuda, ramas y similares,
- excrementos,
- lombrices, insectos y similares; y desechos y montoncitos formados por éstos,

siempre que no estén:

- fijos o en crecimiento,
- sólidamente empotrados, o
- adheridos a la bola.

La arena y la tierra suelta son *impedimentos sueltos* en el *green,* pero no en cualquier otro lugar.

La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son o *agua accidental* o *impedimentos sueltos* a elección del jugador.

El rocío y la escarcha no son *impedimentos sueltos*.

INDIVIDUAL (SINGLE)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)" y "Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)".

LÍNEA DE JUEGO

La *"línea de juego"* es la dirección que el jugador desea que tome su bola después de un *golpe*, más una distancia razonable a ambos lados de la dirección deseada. La *línea de juego* se extiende verticalmente hacia arriba desde el suelo, pero no se prolonga más allá del *agujero*.

LÍNEA DE PUTT

La *"línea de putt"* es la línea que el jugador desea que tome su bola después de un *golpe* en el *green*. Excepto en lo relativo a la Regla 16-1e, la *línea de putt* incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La *línea de putt* no se prolonga más allá del *agujero*.

LUGAR DE SALIDA

El "*lugar de salida*" es el sitio desde el que se inicia el juego en el hoyo a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos palos y cuyo frente y costados están definidos por los límites exteriores de dos marcas de salida. Una bola está fuera del *lugar de salida* cuando toda ella reposa fuera del mismo.

MARCADOR

Un *"marcador"* es la persona designada por el *Comité* para anotar el resultado de un *competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play). Puede ser un *compañero-competidor*. No es un *Árbitro*.

MEJOR BOLA (BEST BALL)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)".

MODALIDADES EN EL JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

Individual: Una competición en la que cada *competidor* juega individualmente.
Foursome: Una competición en la cual dos *competidores* juegan como *compañeros* y juegan una sola bola.
Cuatro Bolas (four-ball): Una competición en la que dos *competidores* juegan como *compañeros* y cada uno juega su propia bola. El resultado más bajo de los *compañeros* es el resultado para el hoyo. Si uno de los *compañeros* no termina el juego de un hoyo, no hay penalidad.
Nota: Para competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, ver la Regla 32-1.

MODALIDADES EN EL JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

Individual: un partido en el que un jugador juega contra otro.
Threesome: un partido en el que un jugador juega contra dos y cada *bando* juega una bola.
Foursome: un partido en el que dos jugadores juegan contra otros dos y cada *bando* juega una bola.
Tres bolas (three-ball): Tres jugadores juegan un partido, cada uno contra cada uno de los otros y cada uno juega su propia bola. Cada jugador juega dos partidos distintos.
Mejor bola (best ball): un partido en el cual un jugador juega contra la mejor bola de otros dos jugadores o la mejor bola de otros tres jugadores.
Cuatro bolas (four-ball): un partido en el cual dos jugadores juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos.

OBSERVADOR

Un *"observador"* es la persona designada por el *Comité* para ayudar a un *árbitro* a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción de una *Regla*. Un *observador* no debería atender la *bandera*, ni permanecer junto al *agujero* o indicar su posición, ni levantar la bola o marcar su posición.

OBSTÁCULO DE AGUA

Un *"obstáculo de agua"* es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otro cauce abierto de agua (contenga agua o no) y cualquier otra cosa de naturaleza similar en el *campo*.

Todo el terreno y agua dentro del margen de un *obstáculo de agua* son parte del *obstáculo de agua*. Cuando el margen de un *obstáculo de agua* está definido por estacas, éstas están dentro del *obstáculo de agua* y su margen está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas al nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar

un *obstáculo de agua*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un *obstáculo de agua* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *obstáculo de agua*. El margen de un *obstáculo de agua* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un *obstáculo de agua* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua*.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua* son *obstrucciones*.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua* deben ser amarillas.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área medioambientalmente sensible que ha sido definida como un *obstáculo de agua*.

OBSTÁCULO DE AGUA LATERAL

Un *"obstáculo de agua lateral"* es un *obstáculo de agua*, o aquella parte de un *obstáculo de agua*, situada de tal forma que no es posible, o que a juicio del *Comité* resulta impracticable dropar una bola detrás del *obstáculo de agua* de acuerdo con la Regla 26-1b.

Todo el terreno y agua dentro del margen de un *obstáculo de agua lateral* son parte del *obstáculo de agua lateral*. Cuando el margen de un *obstáculo de agua lateral* está definido por estacas, éstas están dentro del mismo y su margen está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas al nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *obstáculo de agua lateral*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un *obstáculo de agua lateral* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *obstáculo de agua lateral*. El margen de un *obstáculo de agua lateral* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un *obstáculo de agua lateral* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua lateral*.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua lateral* son obstrucciones.

Nota 1: La parte de un *obstáculo de agua* que tenga que jugarse como un *obstáculo de agua* lateral debe ser marcada de forma diferente. Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua lateral* deben ser rojas.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un área medioambientalmente sensible que ha sido definida como un *obstáculo de agua lateral*.

Nota 3: El *Comité* puede definir un *obstáculo de agua lateral* como un *obstáculo de agua*.

OBSTÁCULOS

Un "*obstáculo*" es cualquier *bunker* o cualquier *obstáculo de agua*.

OBSTRUCCIONES

Una *"obstrucción"* es cualquier cosa artificial, incluidas las superficies y los bordes artificiales de carreteras y caminos y hielo manufacturado, excepto:

a. Los objetos que definen el *fuera de límites*, tales como muros, vallas, estacas y verjas;

b. Cualquier parte de un objeto artificial inamovible situada *fuera de límites*; y

c. Cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integrante del *campo*.

Una *obstrucción* es movible si puede ser movida sin un gran esfuerzo, sin demorar indebidamente el juego y sin causar daño alguno. De otra manera, es una *obstrucción* inamovible.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local para declarar una *obstrucción* movible como *obstrucción* inamovible.

PREPARAR EL GOLPE

Un jugador ha "preparado el golpe" cuando ha apoyado su palo en el suelo inmediatamente delante o inmediatamente detrás de la bola, se haya colocado o no.

PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

El "*punto más cercano de alivio*" es el punto de referencia para aliviarse sin penalidad por interferencia de una *obstrucción inamovible* (Regla 24-2), una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o un *green equivocado* (Regla 25-3).

Es el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que

(i) no está más cerca del *agujero*; y

(ii) donde, si la bola estuviera así situada, no existiría interferencia de la condición de la que el jugador quiere aliviarse para el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original si la condición no estuviese ahí.

Nota: Con el fin de determinar con precisión el *punto más cercano de alivio,* el jugador debería usar el palo con el que habría ejecutado su siguiente *golpe* si la condición no estuviera ahí, para simular la posición de *preparar el golpe,* la dirección de juego y swing para dicho *golpe*.

R&A

El "R&A" significa R&A Rules Limited.

RECORRIDO

"Recorrido" es todo el área del *campo*, excepto:

a. El *lugar de salida* y el *green* del hoyo que se está jugando; y

b. Todos los *obstáculos* del *campo*.

REGLA O REGLAS

El término "*Regla*" incluye:

a. Las Reglas de Golf y sus interpretaciones contenidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf";

b. Cualquier Condición de la Competición establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-1 y el Apéndice I;

c. Cualquier Regla Local establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-8a y el Apéndice I; y

d. Las especificaciones sobre:

(i) los palos y la bola en los Apéndices II y III y sus interpretaciones contenidas en la "Guía para las Reglas sobre Palos y Bolas"; y

(ii) Dispositivos y otro equipo del Apéndice IV.

TERRENO EN REPARACIÓN

"Terreno en reparación" es cualquier parte del *campo* marcada como tal por orden del *Comité* o así declarada por su representante autorizado. Todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* es parte del *terreno en reparación*. *Terreno en reparación* incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un cuidador del campo, incluso si no está marcado como tal. La hierba cortada y todo material dejado en el *campo* que hayan sido abandonados y que no se tenga intención de retirar, no son *terreno en reparación* si no están marcados como tal.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por estacas, éstas están dentro del *terreno en reparación* y el margen del *terreno en reparación* está definido por los puntos exteriores más cercanos de las estacas, al nivel del suelo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *terreno en reparación*, las estacas lo identifican y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un *terreno en reparación* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *terreno en reparación*. El margen de un *terreno en reparación* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

Una bola está en un *terreno en reparación* cuando reposa en, o cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *terreno en reparación* son obstrucciones.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un *terreno en reparación* o desde un área medioambientalmente sensible que ha sido definida como *terreno en reparación*.

THREESOME

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)".

TRES BOLAS (THREE- BALL)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)".

VUELTA ESTIPULADA

La *"vuelta estipulada"* consiste en jugar los hoyos del *campo* en el orden correcto, salvo que el *Comité* autorice hacerlo de otra forma. El número de hoyos de una *vuelta estipulada* es 18, salvo que el *Comité* autorice un número menor. En cuanto a la ampliación de la *vuelta estipulada* en el Juego por Hoyos (Match Play), ver la Regla 2-3.

SECCION III

LAS REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1

EL JUEGO

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

1-1. GENERAL

El Juego de Golf consiste en jugar una bola con un palo desde el *lugar de salida* hasta el interior del *agujero*, mediante un *golpe* o sucesivos golpes conforme a las *Reglas*.

1-2. EJERCER INFLUENCIA SOBRE EL MOVIMIENTO DE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

Un jugador no debe (i) realizar una acción con la intención de influir en el movimiento de una *bola en juego* o (ii) alterar condiciones físicas con la intención de afectar al juego de un hoyo.

Excepciones:

1. Una acción expresamente permitida o expresamente prohibida por otra Regla es objeto de esa otra Regla, y no de la Regla 1-2.
2. Una acción realizada con el único propósito de cuidar el *campo* no es una infracción de la Regla 1-2.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-2:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes.

*En el caso de una grave infracción de la Regla 1-2, el *Comité* puede imponer una penalidad de descalificación.

Nota 1: Se considera que un jugador ha cometido una grave infracción de la Regla 1-2 si el *Comité* considera que la acción realizada infringiendo esta Regla ha permitido, a él o a otro jugador, obtener una ventaja significativa o ha llevado a otro jugador, que no sea su *compañero*, a una desventaja significativa.

Nota 2: En el Juego por Golpes (stroke play), excepto cuando se trata de una grave infracción que da lugar a la descalificación, un jugador que infrinja la Regla 1-2 con respecto al movimiento de su propia bola debe jugar la bola desde donde fue detenida, o, si la bola fue desviada, desde donde quedó en reposo. Si el movimiento de la bola de un jugador ha

sido influido intencionadamente por un *compañero-competidor* u otra *causa ajena*, se aplica la Regla 1-4 al jugador (ver Nota a la Regla 19-1).

1-3. ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS

Los jugadores no deben ponerse de acuerdo para excluir el cumplimiento de cualquier *Regla* ni para dejar de aplicar cualquier penalidad incurrida.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-3:

Juego por Hoyos - Descalificación de ambos *bandos*;

Juego por Golpes - Descalificación de los *competidores* implicados.

(Acuerdo para jugar fuera de turno en el Juego por Golpes (Stroke Play) - ver la Regla 10-2c).

1-4. PUNTOS NO PREVISTOS POR LAS REGLAS

Si cualquier punto en discusión no está previsto por las *Reglas*, la decisión debería tomarse conforme a los principios de equidad.

EL JUEGO DEL GOLF: GENERAL

1-1/1
Dos Bolas en Juego, Simultáneamente, en Diferentes Hoyos

P Durante el juego del hoyo 8, dos jugadores juegan sus golpes de aproximación a green. Acuerdan salir del lugar de salida del hoyo 9 y luego acabar el hoyo 8. Lo hacen para evitar tener que volver a subir una cuesta hasta el lugar de salida del hoyo 9 y así ahorrar tiempo. ¿Cuál es la decisión?

R En Juego por Hoyos (Match Play), los jugadores están descalificados por la Regla 1-3 por excluir la Regla 2-1 al no jugar la vuelta estipulada.
En Juego por Golpes (Stroke Play), los competidores están descalificados por la Regla 3-2 por no terminar el hoyo 8 antes de ejecutar un golpe desde el lugar de salida del 9.

1-1/2
Un jugador, desconociendo que ha embocado, pone otra bola en juego

P Un jugador, incapaz de encontrar su bola, pone otra bola en juego. Después de hacerlo descubre que su bola original está dentro del agujero. ¿Cuál es la decisión?

R Cuenta el resultado con la bola original. El juego del hoyo terminó cuando el jugador embocó esa bola.

1-1/3
Un jugador descubre que su bola original está en el agujero después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con la bola provisional

P En un par 3, un jugador, creyendo que su bola original puede estar perdida, juega una bola provisional. Busca la bola original durante cinco minutos y luego juega la provisional enviándola a green. En ese momento se descubre que la bola original está dentro del agujero. ¿Cuál es la decisión?

R El resultado del jugador es 1. El juego del hoyo terminó cuando el jugador embocó la bola original (Regla 1-1).

1-1/4
Un jugador encuentra su bola dentro del agujero después de haber jugado bola equivocada

P Un jugador jugó a un green ciego y pateó la que creía que era su bola. Entonces descubre que su bola está en el agujero y que la bola que había pateado era una bola equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que el juego del hoyo terminó al embocar la bola original (Regla 1-1), el jugador no infringió la Regla 15-3 por jugar posteriormente una bola equivocada.

Decisiones relacionadas

- 2-4/9 Jugador que concede el hoyo; después se descubre que el contrario había jugado bola equivocada
- 2-4/10 Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada
- 2-4/11 Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero

EJERCER INFLUENCIA SOBRE EL MOVIMIENTO DE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FISICAS

1-2/0.5
Grave infracción de la Regla 1-2

P ¿Debería seguirse el mismo criterio en el Juego por Hoyos (Match Play) y en el Juego por Golpes (Stroke Play) para determinar si ha habido una grave infracción de la Regla 1-2?

R Al decidir si un jugador ha cometido una grave infracción de la Regla 1-2, el Comité debería considerar todos los aspectos del incidente. Dado el diferente impacto sobre los jugadores en el Juego por Hoyos (Match Play) y en el Juego por Golpes (Stroke Play), es posible que el mismo acto constituya una grave infracción de la Regla 1-2 en el Juego por Golpes (Stroke Play) pero no en el Juego por Hoyos (Match Play). En muchos casos en el Juego por Hoyos (Match Play) (por ejemplo, un jugador que intencionadamente detiene su bola para que no entre en un obstáculo de agua), una penalidad de pérdida del hoyo es suficiente mientras que en el Juego por Golpes (Stroke Play) el jugador debería ser descalificado por una grave infracción.

En algunos casos, una penalidad de descalificación puede ser apropiada en el Juego por Hoyos (Match Play) (como por ejemplo, en el acto intencionado de dañar la línea de putt al que se refiere la Decisión 1-2/1). (Revisada)

1-2/0.7
Significado de "único propósito de cuidar el campo"

P ¿Cuál es el significado de la frase "único propósito de cuidar el campo" en la Excepción 2 a la Regla 1-2?

R La frase "único propósito de cuidar el campo" en la Excepción se refiere a la realización de actos que son alentados en la Sección de Etiqueta de las Reglas de Golf siempre que se realicen en el momento adecuado y en una forma permitida por las Reglas. Las disposiciones de la Regla 1-2 no impiden que un jugador realice actos acordes con la Sección de Etiqueta, siempre que el jugador lo haga con el único propósito de cuidar el campo y sin influir intencionadamente en el movimiento de una bola, o en las condiciones físicas que afectan al juego de un jugador perteneciente a su grupo o partido. Por ejemplo, mientras que un jugador no puede alisar el borde dañado de un agujero o aplastar las marcas de clavos para con ello influir en el movimiento de una bola de un contrario, un compañero-competidor o un compañero, sí que puede generalmente alisar el borde dañado de un agujero o aplastar marcas de clavos como cortesía hacia los jugadores de grupos o partidos siguientes, o para cuidar el campo (ver la Decisión 1-2/3.5). De forma similar, mientras que un jugador no puede presionar hacia abajo un trozo de hierba en el área en la cual se ha de dropar o colocar una bola con la intención de influir en el movimiento de la bola, sí que puede generalmente intentar arreglar el campo reparando agujeros de chuletas y/o reponiendo chuletas que no afectan al juego del hoyo por parte de un jugador integrante de su grupo o de su partido (ver la Decisión 1-2/8). (Nueva)

1-2/1
Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero-competidor

P Un contrario o compañero-competidor pisa intencionadamente la línea de putt del jugador con la intención bien de mejorar la línea (por ejemplo, aplastando hierba levantada) o de empeorarla (por ejemplo, creando marcas de clavos). ¿Cuál es la decisión?

R En ambos casos, el contrario o el compañero-competidor infringió la Regla 1-2. La penalidad es de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play), salvo que el Comité decida imponer una penalidad de descalificación - Ver penalidad establecida en la Regla 1-2.

En Juego por Golpes (Stroke Play), si se ha dañado la línea de putt, el jugador puede, en equidad (Regla 1-4), restaurar la línea de putt a su estado anterior. Un jugador tiene derecho al lie de bola y línea de putt que tenía cuando su bola quedó en reposo. Cualquier persona puede restaurar la línea de putt.

Decisiones relacionadas con 1-2/0.5 y 1-2/1

- 13-2/36 Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt
- 16-1a/13 Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies
- 17-3/2 El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera
- 19-1/5 Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor
- Ver también "Equidad: Jugador con derecho a lie. Línea de juego y colocación cuando la bola queda en reposo después del golpe" en el índice.

1-2/1.5
Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor.

P En el Juego por Golpes, (Stroke Play) la bola de **A** está situada bajo un rama casi suelta de la que cree que tiene derecho a aliviarse sin penalidad. **A** solicita una decisión. **B**, compañero-competidor de **A**, discute el caso con un árbitro y, durante la conversación levanta la rama y mejora o empeora la línea de juego de **A**. ¿Cuál es la decisión?

R Como **B** no alteró las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo de **A**, **B** no infringe la Regla 1-2. **A** no incurre en penalidad. **A** puede reponer la rama, pero no está obligado a hacerlo. (Revisada)

1-2/2
Proteger la línea de putt del viento

P ¿Puede un jugador situar su bolsa de golf paralela a la línea de putt para protegerla del viento?

R No. Tal acción tomada con la intención de influir en el movimiento de la bola sería una infracción de la Regla 1-2, incluso si la bolsa de golf fuese quitada antes de que se estuviese ejecutando el golpe. (Revisada)

1-2/3
Romper arbusto en el área a la que puede rodar la bola después de droparla

P Un jugador elige tomar alivio de un área de terreno en reparación en el recorrido. Determina correctamente su punto más cercano de alivio y el área de la longitud de un palo en el que la bola debe ser dropada bajo la Regla 25-1b (i). El jugador es consciente de que hay un pequeño arbusto situado fuera del área de dropaje. Temiendo que su bola pudiese quedar en reposo cerca del arbusto una vez dropada, sin que se requiriese volver a droparla bajo la Regla 20-2c, el jugador rompe intencionadamente y quita parte del arbusto. ¿Cuál es la decisión?

R Como el jugador no ha mejorado el área en la que se ha de dropar una bola (es decir, el área en la que la bola debe tocar por primera vez una parte del campo al droparla bajo la Regla 25-1b (i)), no se aplica la Regla 13-2. Sin embargo, el jugador infringe la Regla 1-2 por realizar una acción con la intención de afectar al juego del hoyo mediante la alteración de las condiciones físicas.

El mismo principio se aplica a una situación en la que la bola de un jugador está en reposo, pero teme que se pueda mover. Por ejemplo, si la bola de un jugador está en reposo en una fuerte pendiente en el recorrido y el jugador rompe una rama de un árbol que está unida y que podría interferir con su swing si la bola rodase 3 metros pendiente abajo, el jugador infringe la Regla 1-2 por realizar una acción con la intención de afectar al juego del hoyo alterando las condiciones físicas. (Nueva)

1-2/3.5
El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero-competidor o compañero

P Después de embocar, un jugador observa que el borde del agujero está mellado. Aplana el borde mellado con la mano y lo alisa. ¿Incurre el jugador en penalidad por la Regla 1-2 si su contrario, compañero-competidor o compañero no ha embocado?

R Si el jugador alisó el borde del agujero únicamente para cuidar el campo no infringió la Regla 1-2. No obstante, si el alisado del borde mellado pretendía en alguna forma influir en el movimiento de la bola de su contrario, su compañero-competidor o su compañero, o alterar las condiciones físicas con el intento de afectar al juego del hoyo, infringió la Regla 1-2. Se recomienda que un jugador sólo debiera alisar el borde mellado de un agujero después de que todos los jugadores del grupo o partido hayan completado el juego del hoyo.

Dado que el jugador había embocado, no tiene penalidad bajo la Regla 16-1a o la Regla 13-2.

En una competición Cuatro Bolas, si el compañero del jugador no hubiese completado el juego del hoyo, el compañero incurriría en penalidad por una infracción de la Regla 16-1a (ver la Definición de "Compañero"). (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 16-1a/6 Agujero dañado; procedimiento para el jugador
- 33-2b/2 Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green

1-2/4
El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero

P Un jugador cuya bola cuelga sobre el borde del agujero salta cerca del agujero con la esperanza de sacudir la tierra y causar que caiga la bola dentro del agujero. ¿Está el jugador penalizado bajo la Regla 1-2 por tratar de ejercer influencia sobre el movimiento de su bola en juego?

R Si la bola del jugador estaba en reposo (o se consideraba que estaba en reposo conforme a la Regla 16-2) y no se movió, no se aplica la Regla 1-2 porque el jugador estaba tratando de mover una bola en reposo y esto está cubierto específicamente por la Regla 18-2a (ver la Excepción 1 a la Regla 1-2). Como la bola no se movió, no hubo penalidad bajo la Regla 18-2a.

Si la bola del jugador estaba en reposo (o se consideraba en reposo conforme a la Regla 16-2) y la bola se movió, la Regla 1-2 no se aplica porque la Regla 18-2a cubre específicamente el caso de una bola en reposo movida por el jugador – ver la excepción 1 a la Regla 1-2. Se considera que el jugador ha causado que se mueva su bola e incurre en una penalidad de un golpe tanto en el Juego por Hoyos como en el Juego por Golpes bajo la Regla 18-2a y la bola debe ser repuesta.

Si la bola del jugador estaba todavía moviéndose cuando el jugador saltó, la Regla 1-2 era la Regla aplicable porque el jugador realizó una acción con la intención de influir en el movimiento de la bola. En el Juego por Hoyos, perdió el hoyo. En el Juego por Golpes, incurrió en una penalidad de dos golpes y debe jugar la bola desde donde quedó en reposo; si la bola fue embocada, el jugador completó el juego del hoyo con su último golpe y debe aplicar una penalidad de dos golpes bajo la Regla 1-2. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 2-4/2 Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe
- 16-2/2 Bola colgando del borde del agujero quitada de su posición por el contrario antes que el jugador haya determinado su estado.
- 18-2a/23 Bola desplazada del borde del agujero por golpe de enfado
- 18-2b/10 La Bola cae dentro del Agujero después de preparar el Golpe

1-2/5
El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra

P Un jugador cuya bola está en el borde del agujero patea con una mano. Cuando la bola está por debajo del nivel del borde del agujero la coge con la otra mano. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador detuvo su bola en movimiento intencionadamente.

En Juego por Hoyos (Match Play) pierde el hoyo (Regla 1-2). En Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en dos golpes de penalidad, tiene que colocar su bola en el borde del agujero y terminar el hoyo (Regla 1-2). Si no lo hace será descalificado por la Regla 3-2 por no terminar el hoyo.

Para que una bola se considere embocada (ver Definición de "Bola Embocada"), debe estar en reposo dentro de la circunferencia del agujero.

Decisiones relacionadas

- 16/5.5 Jugador que emboca un putt y su contrario alega que recuperó la bola del agujero antes de que se parara

1-2/5.5
Un jugador detiene o desvía intencionadamente la bola; desde dónde debe jugarse el siguiente golpe

P La bola de un jugador reposa en el recorrido. Tras jugar un golpe de pitch a lo alto de una pendiente, el jugador ve que su bola comienza a rodar hacia atrás en dirección hacia él. Coloca su palo frente a la bola y la detiene. La bola habría rodado solamente unos pocos metros más y habría permanecido en el recorrido, ¿cuál es la decisión?

R Como el jugador detuvo intencionadamente la bola, infringe la Regla 1-2. Como la infracción no era grave, incurre en una penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play). En Juego por Golpes (Stroke Play), debe jugar la bola desde el punto donde la detuvo con su palo – ver la Nota 2 a la Regla 1-2.

Si el jugador hubiese desviado intencionadamente la bola pero no la hubiese detenido, en el Juego por Hoyos (Match Play) perdería el hoyo. En el Juego por Golpes (Stroke Play), si no ha ocurrido una grave infracción, el jugador incurriría en una penalidad de dos golpes y debe

jugar la bola desde su nueva posición – ver la Nota 2 a la Regla 1-2. En el Juego por Golpes (Stroke Play), si ha ocurrido una grave infracción, el jugador está descalificado.

La Regla 19-2 no es aplicable ya que sólo cubre situaciones en las que un jugador desvía o detiene accidentalmente su bola. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 20-2c/4 Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad

1-2/6 (Reservada)

1-2/7
Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green

P En Cuatro Bolas en Juego por Hoyos, juegan **A**-**B** contra **C**-**D**. Todas las bolas están en green de 5 golpes. La bola de **A** está a 1 metro del agujero y la de **B** a 10. Mientras **B** patea, el jugador **A** está situado detrás del agujero en un lugar cercano a la línea de putt de **B**. La bola de **B** se pasa del agujero y sigue rodando hacia donde está **A**. Sin esperar a que la bola de **B** se pare, **A** golpea la bola devolviéndosela a **B**. ¿Cuál es la decisión?

R La interferencia intencionada de **A** con el movimiento de la bola de **B** es una infracción de la Regla 1-2. Sin embargo, es **B** el que incurre en la penalidad por esa infracción – el compañero cuya bola estaba en movimiento – y da lugar a la descalificación de **B** para el hoyo. **A** puede continuar representando al bando sin penalidad, ya que la infracción de la Regla 1-2 no le ayudó. (Revisada)

1-2/8
Jugador aplasta hierba mientras su bola rueda hacia esa zona

P La bola de un jugador reposa en el recorrido al pie de una pendiente .El jugador ejecuta un golpe y observa que su bola rueda pendiente abajo hacia el punto desde donde acaba de jugar. Antes de que la bola alcance ese punto el jugador aplasta un trozo de césped, que sobresale, en esa zona con la intención de asegurarse que su bola no quedará en reposo contra el trozo césped que sobresale o dentro del agujero de la chuleta. ¿Infringe el jugador la Regla 1-2?

R Si, ya que realizó una acción con la intención de influir en el movimiento de su bola en juego y con la intención de alterar las condiciones físicas afectando al juego del hoyo. Como el aplastar el trozo de césped que sobresalía no fue hecho con el único propósito de cuidar el campo, no se aplica la Excepción 2 a la Regla 1-2.

Si el jugador no se hubiera dado cuenta de que su bola volvía a esa zona, no habría habido infracción de la Regla 1-2. (Revisada)

1-2/9
Jugador que presiona la bola contra la superficie del green

P Al reponer su bola pero antes de ponerla en juego, un jugador presiona firmemente la bola contra la superficie del green para impedir que sea movida por el viento o por la gravedad. ¿Cuál es la decisión?

R Al alterar la superficie del green, el jugador ha infringido la Regla 1-2 por realizar una acción intencionadamente para influir en el movimiento de una bola en juego y para alterar las condiciones físicas que afectan el juego del hoyo.

En el Juego por Hoyos, el jugador pierde el hoyo – Regla 1-2.

En el Juego por Golpes, el jugador incurre en una penalidad de dos golpes y debe jugar la bola como reposa – Regla 1-2. (Revisada – Anteriormente 18-2a/6)

Decisiones relacionadas

- 14-5/2 Ejecutar un golpe a una bola que oscila
- 18/2 Bola que oscila en la preparación del golpe
- 20-3d/2 Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero

1-2/10
Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse

P La bola de un jugador reposa cerca de un cactus, y para jugar la bola el jugador tendría que colocarse con sus piernas tocando el cactus. Para protegerse de las púas del cactus, el jugador enrolla una toalla alrededor de sus piernas antes de colocarse. Entonces juega la bola. ¿Cuál es la decisión?

R Siempre que el jugador no infrinja la Regla 13-2 (esto es, tome su colocación limpiamente), no se incumplen las Reglas. Sin embargo, si el jugador colocase la toalla sobre el cactus, el jugador infringiría la Regla 1-2 por alterar las condiciones físicas con la intención de afectar al juego del hoyo; de resultas de ello, perdería el hoyo en el Juego por Hoyos o incurriría en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes. (Revisada – Anteriormente 1-4/11.5)

Decisiones Relacionadas:

- 13-3/2 Jugar un golpe de rodillas sobre una toalla

Otras decisiones relacionadas con la Regla 1-2: Ver "Ejercer influencia sobre la bola o alterar las condiciones físicas" en el Índice

ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS

1-3/0.5
Cuando se produce un incumplimiento de la Regla 1-3

P Mientras caminan hacia el green del 1, **A** y **B** acuerdan que cuando una bola esté fuera de límites droparán una bola en el punto donde la bola se fue fuera de límites bajo la penalidad de un golpe, aunque saben que la penalidad es de golpe y distancia. Alguien escucha la conversación y explica a **A** y **B** que no pueden tomar tal acuerdo. Ningún jugador ha enviado una bola fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R **A** y **B** están descalificados bajo la Regla 1-3 por acordar ignorar la Regla 27-1b.

Aunque **A** y **B** no han actuado todavía conforme a tal acuerdo, incumplieron la Regla 1-3 en el momento en el que se tomó el acuerdo durante la vuelta estipulada.

En el Juego por Hoyos, si los jugadores de un match acuerdan ignorar las Reglas antes de su vuelta estipulada, incumplen la Regla 1-3 si cualquiera de ellos comienza la vuelta estipulada sin haber cancelado el acuerdo.

En el Juego por Golpes, si los competidores acuerdan ignorar las Reglas antes de su vuelta estipulada, cada competidor incumple la Regla 1-3 si un competidor que tomó parte en el acuerdo comienza su vuelta estipulada sin haber cancelado el acuerdo.

1-3/1 (Reservada)

1-3/2
Acuerdo para la concesión de putts cortos

P En Juego por Hoyos (Match Play), los dos jugadores se ponen de acuerdo por adelantado para concederse los putts de una longitud determinada. ¿Es este acuerdo contrario a la Regla 1-3?

R Para infringir la Regla 1-3 por acordar excluir una Regla, los jugadores deben saber que lo están haciendo. Por lo tanto, la respuesta depende de si los jugadores sabían que la Regla 2-4 sólo permite la concesión del "siguiente golpe" y no les permite acordar por adelantado el concederse putts de una determinada longitud.

Si los jugadores no sabían que las Reglas les impiden acordar la concesión de putts de esta forma, no hay penalidad bajo la Regla 1-3.

Si los jugadores sabían que estaban excluyendo la aplicación de una Regla, entonces están descalificados bajo la Regla 1-3. (Revisada)

1-3/3
El jugador y su contrario o compañero-competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro

P Un jugador y su contrario o compañero-competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro. ¿Esto infringe la Regla 1-3?

R Sí. Se descalificaría a ambos por ponerse de acuerdo para excluir la Regla 16-1a (Tocar la línea de putt).

1-3/4
Jugadores que dejan de aplicar una penalidad a sabiendas

P En Juego por Hoyos (Match Play), un jugador descubre en el hoyo 2 que lleva 15 palos en la bolsa, infringiendo así la Regla 4-4a, pero su contrario rehúsa aplicar la penalidad. El palo sobrante se declara fuera de juego y el match continúa. El Comité descalificó a ambos jugadores. ¿Es acertada esta decisión?

R Sí. Los jugadores se pusieron de acuerdo para no aplicar una penalidad por lo que deberían ser descalificados por la Regla 1-3.

1-3/5
Jugadores que ignoran que se ha incurrido en penalidad

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 12-2 por levantar su bola para identificarla sin anunciar su intención a **B**, su contrario. **A** no contó la penalidad y **B** no reclamó porque ninguno de los dos sabía que tal penalidad existía. ¿Debería el Comité descalificar a ambos jugadores bajo la Regla 1-3 por ponerse de acuerdo para no aplicar una penalidad?

R No. Dado que los jugadores ignoraban que se había incurrido en penalidad, no pudo haber acuerdo para no aplicarla.

Decisiones relacionadas

- 2-1/1 Los Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado
- 2-5/8.5 Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido.

1-3/6
El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **B** no terminó un hoyo. Unos cuantos hoyos más tarde se dio cuenta de su error. Su marcador y compañero-competidor, **A**, sabía que **B** había infringido las Reglas y que **B** también lo sabía. No obstante, firmó la tarjeta de **B**. **B** fue descalificado por infracción de la Regla 3-2 (Hoyo sin Terminar). ¿Debería ser penalizado **A** por dejar pasar la infracción a sabiendas?

R **A** debería ser descalificado por infracción de la Regla 1-3.

Decisiones relacionadas

- 6-6a/5 Marcador que, a sabiendas, da por bueno un resultado equivocado pero el competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo
- 33-7/9 Competidor que sabe que un jugador ha infringido las Reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y forma.

1-3/7
Acuerdo para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match

P Antes de una competición a 36 hoyos (Juego por Hoyos), los jugadores acuerdan que solo jugarán 18 hoyos y que el que vaya perdiendo en ese momento concederá el match. ¿Puede hacerse?

R No. Deberían ser descalificados ambos jugadores por la Regla 1-3 por ponerse de acuerdo para no cumplir una de las condiciones de la competición (Regla 33-1).

Decisiones relacionadas

- 2-4/21 Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el match
- 6-1/1 Forma de juego errónea utilizada en Match Play
- 33-1/4 Match decidido mediante modalidad equivocada por acuerdo de los jugadores

Otras decisiones relacionadas con la Regla 1-3: Ver "Acuerdo para excluir Reglas" en el Índice

EQUIDAD

1-4/1
Jugador que falla el golpe por haber sido distraído por una bola que se le cae a otro jugador

P Cuando **A** subía el palo, **B** accidentalmente dejó caer una bola que fue a parar a unos quince centímetros de la bola de **A**. La aparición de la bola hizo sobresaltar a **A** originando que fallase el golpe. ¿Debería permitírsele a **A**, en equidad, repetir el golpe?

R No. Las distracciones ocurren con frecuencia y el jugador tiene que aceptarlas.

1-4/2
Bola que queda adherida a la cara del palo después de un golpe

P Un jugador juega un golpe desde arena mojada o terreno blando y la bola queda adherida a la cara del palo. ¿Cuál es la decisión?

R En equidad (Regla 1-4), la bola debería ser dropada, sin penalidad, tan cerca como fuere posible del punto donde se encontraba el palo cuando la bola se quedó pegada. Ver también la Decisión 14-4/1.

1-4/3
Bandera clavada en el green lejos del agujero por un "gracioso"

P Un gracioso quita la bandera del agujero y la clava en el green a cierta distancia del agujero. Los jugadores que se acercan al green ignoran este hecho y juegan hacia la bandera y no hacia el agujero. ¿Pueden los jugadores repetir sus golpes?

R No. En equidad (Regla 1-4), los jugadores deben aceptar la ventaja o desventaja de lo sucedido.

1-4/4
Jugador que golpea por enfado una bola del grupo que le sigue

P **A** estuvo a punto de ser alcanzado por una bola jugada por un jugador del grupo que venía detrás de él. Enfadado, golpeó la bola hacia el grupo. ¿Se considera que **A** ha jugado un golpe de práctica o una bola equivocada?

R No. Sin embargo, en equidad (Regla 1-4), **A** incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play).

Decisiones relacionadas

- 7-2/5.5 Jugador encuentra una bola y la golpea hacia el jugador que la perdió

1-4/5
Para quitar una Obstrucción en un Obstáculo sería necesario Mover un Impedimento Suelto

P En un obstáculo, la bola de un jugador está apoyada en una obstrucción movible. Un impedimento suelto reposa sobre la obstrucción de tal forma que el jugador no puede quitar la obstrucción sin mover también el impedimento suelto. La Regla 24 permite al jugador quitar la obstrucción movible, pero la Regla 23 no le permite mover el impedimento suelto. ¿Cuál es el procedimiento?

R El jugador puede quitar la obstrucción de acuerdo con la Regla 24-1, como el impedimento suelto se moverá en el proceso, en equidad (Regla 1-4) el jugador no incurre en penalidad y debe reponer el impedimento suelto tan cerca como sea posible del punto donde reposaba originalmente. Si el jugador no coloca el impedimento suelto tal y como se requiere, en equidad (Regla 1-4) y en vista del propósito de la Regla 13-4, perdería el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurriría en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play).

Decisiones relacionadas

- 13-4/16 Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua
- 13-4/35.7 Jugador que considera su Bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker
- 23-1/6.5 Quitar impedimentos sueltos del sitio en el que debe ser colocada la bola
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan al lie de la bola quitados mientras la bola está levantada

1-4/6 (Reservada)

1-4/7
Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua

P Una bola está perdida. Puede estar bien en un obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa el obstáculo. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R En equidad (Regla 1-4), el jugador debe proceder bajo la Regla de obstáculo de agua.

Decisiones relacionadas

- 25/2 Desbordamiento de un Obstáculo de Agua

1-4/8
El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino

P La bola de un jugador reposa en un camino pavimentado y quiere aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b (i). Parece que el punto más cercano de alivio estará en un gran charco de agua accidental junto al camino y el punto más cercano de alivio del agua accidental bajo la Regla 25-1b (i) estaría de nuevo en el camino ¿Cuales son las opciones del jugador?

R El jugador puede proceder de acuerdo con la Regla 24-2 y después, si es aplicable, con la 25-1. No tiene derecho a aliviarse de la obstrucción inamovible y del agua accidental en un solo procedimiento, excepto si después de proceder conforme a estas Reglas, se encuentra básicamente en el mismo lugar en el que empezó y está claro que dicho procedimiento es necesario para aliviarse de ambas condiciones.

Por lo tanto, el jugador debería proceder como sigue:

1. Puede levantar la bola y droparla de acuerdo con la Regla 24-2b (i) en el agua accidental.
2. Puede jugar la bola como repose o aliviarse del agua accidental en cuyo caso la levantaría y la droparía de acuerdo con la Regla 25-1b (i).
3. Si al dropar la bola ésta queda en reposo en una posición en la que existe interferencia del camino, el jugador puede jugar la bola como repose o proceder de acuerdo con la Regla 24-2b (i). Si el punto más cercano de alivio está en el agua accidental el jugador puede, en equidad (Regla 1-4), como opción adicional, aliviarse sin penalidad de la siguiente manera: Utilizando la nueva posición de la bola en el camino, determinará el punto más cercano de alivio del camino y del agua accidental y que no esté en un obstáculo ni en un green. El jugador levantará la bola y la dropará dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio, no más cerca del agujero, en una parte del campo que evite la interferencia del camino y del agua accidental y que no esté en un obstáculo ni en un green.

   Si la bola dropada rueda a una posición en la que existe interferencia del camino o del agua accidental, se aplica la Regla 20-2c.

Se aplicaría el mismo principio si existiese interferencia de dos condiciones cualesquiera, es decir, agua accidental, un hoyo hecho por un animal de madriguera, una obstrucción inamovible, por las cuales hay alivio sin penalidad, y que al aliviarse de una de las condiciones se produjese interferencia de la segunda.

Decisiones relacionadas

- 25-1b/11.5 Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez

1-4/8.5
El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental, el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental.

P En las circunstancias descritas en la Decisión 1-4/8 ,si la naturaleza de la zona de agua accidental fuera tal que no resultase factible o resultase imposible para el jugador dropar la bola dentro del área de agua accidental al obtener alivio del camino. ¿Cómo puede proceder el jugador?

R Si no es factible para el jugador proceder bajo una de las dos Reglas, puede, en Equidad (Regla 1-4) obtener alivio sin penalidad de la siguiente manera: Usando la posición de la bola en el camino, se determinará el punto más cercano de alivio de los dos, del camino y del agua accidental que no esté en un obstáculo ni en un green. El jugador debe levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio, no más cerca del agujero, en una parte del campo que evite la interferencia del camino y del agua accidental y que no esté ni en un obstáculo ni en un green.

Se consideraría no factible para el jugador dropar la bola en la zona de agua accidental, si el agua accidental fuese tan profunda que requiriese un esfuerzo irrazonable para recuperar una bola que reposa en esta zona de agua accidental (Ver Decisión 25-1/1).

Otros ejemplos de condiciones en las cuales se consideraría no factible para el jugador dropar la bola incluirían:

- Dentro o debajo de una obstrucción inamovible tal, que resultase imposible o extremadamente difícil dropar la bola (por ejemplo, dentro de un edificio cerrado o debajo de un refugio para la lluvia que se ha construido sobre la superficie el suelo)
- Dentro de un gran agujero hecho por un cuidador del campo o una zona similar de terreno en reparación desde la cual no sería razonable esperar que el jugador jugase una bola.

1-4/9
Nido de pájaro interfiere con el golpe

P La bola de un jugador queda en reposo en un nido de pájaros, o tan cerca del nido que no podría ejecutar un golpe sin dañarlo. En equidad (Regla 1-4), ¿tiene el jugador otras opciones además de jugar la bola como reposa o, si fuera aplicable, proceder bajo la Regla 26 o 28?

R Sí. No es razonable esperar que el jugador juegue desde tal situación, ni justo obligar al jugador a incurrir en un golpe de penalidad bajo la Regla 26 (Obstáculos de agua) o la Regla 28 (Bola injugable).

Si la bola reposa en el recorrido, el jugador puede, sin penalidad, dropar una bola dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que le permitiría dar su golpe sin dañar el nido y que no está ni en un obstáculo

ni en un green. La bola al ser dropada debe golpear primero una parte del campo en el recorrido.

Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador puede dropar una bola, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que le permitiría dar su golpe sin dañar el nido. Si es posible, la bola debe ser dropada en el mismo obstáculo y, si no es posible, en un obstáculo similar cercano, pero en ambos casos no más cerca del agujero. Si no le es posible al jugador dropar la bola en un obstáculo, puede droparla, bajo penalidad de un golpe, fuera del obstáculo, manteniendo el punto donde reposa la bola original entre el agujero y el punto en el que se dropa la bola.

Si la bola reposa en el green, el jugador puede, sin penalidad, colocar una bola en el punto más cercano no más cerca del agujero y no en un obstáculo que le permitiría dar su golpe sin dañar el nido.

Si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea el nido de pájaro hace que el golpe sea claramente impracticable o si el daño al nido de pájaros se produciría solamente debido al uso de un golpe claramente irrazonable o una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormales, entonces no puede obtener alivio como se expone arriba, pero nada le impide proceder bajo la Regla 26 o 28 si son aplicables. (Revisada)

1-4/10
Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego

P La bola de un jugador queda en reposo en una situación peligrosa para el jugador, por ejemplo, cerca de una serpiente de cascabel viva o una colmena de abejas. En equidad (Regla 1-4), ¿tiene el jugador otras opciones además de jugar la bola como reposa o, si fuera aplicable, proceder bajo la Regla 26 ó 28?

R Sí. No es razonable esperar que el jugador juegue desde tal situación peligrosa, ni justo obligar al jugador a incurrir en penalidad bajo la Regla 26 (Obstáculos de agua) o la Regla 28 (Bola injugable).

Si la bola reposa en el recorrido, el jugador puede, sin penalidad, dropar una bola dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que no sea peligroso y que no esté ni en un obstáculo ni en un green.

Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador puede dropar una bola, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que no sea peligroso. Si es posible, la bola debe ser dropada en el mismo obstáculo y, si no es posible, en un obstáculo similar cercano, pero en ambos casos no más cerca del agujero. Si no le es posible al jugador dropar la bola en un obstáculo, puede droparla, bajo penalidad de un golpe, fuera del obstáculo, manteniendo el punto donde reposa la bola original entre el agujero y el punto en el que se dropa la bola.

Si la bola reposa en el green, el jugador puede, sin penalidad, colocar una bola en el punto más cercano no más cerca del agujero que no sea peligroso y no esté en un obstáculo.

Si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la situación peligrosa hace que el golpe sea claramente impracticable o si la situación sería peligrosa sólo debido al uso de un

golpe claramente irrazonable o una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormales, entonces no puede obtener alivio como se expone arriba, pero nada le impide proceder bajo la Regla 26 o 28 si son aplicables. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 33-8/22 Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación

1-4/11
Significado de "Situación Peligrosa"

P De acuerdo con la decisión 1-4/10, una bola que reposa cerca de una serpiente de cascabel viva o de un nido de abejas es una "situación peligrosa" y se concede el alivio por equidad. Si la bola de un jugador queda en reposo en o cerca de una zona de plantas como hiedra venenosa, cactus u ortigas, ¿se aplica lo previsto en la Decisión 1-4/10?

R No. El jugador debe jugar la bola como repose, o si son aplicables, proceder de acuerdo con la Regla 26 (Obstáculos de Agua) o la Regla 28 (Bola Injugable).

La decisión 1-4/10 contempla una situación que no tiene que ver con las condiciones que se encuentran normalmente en el campo. Un lie desagradable es un caso frecuente que el jugador debe aceptar.

1-4/12
Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples

Surgen situaciones antes o como resultado de un golpe en las que un jugador infringe una sola Regla más de una vez, o infringe Reglas distintas, en un solo acto o en actos diferentes pero secuenciales. La cuestión que surge es si es apropiado aplicar una penalidad para cada infracción por separado.

Las Reglas establecen expresamente que no se han de aplicar penalidades múltiples en determinadas situaciones (por ejemplo, Reglas 15-2, 18, 20-7 y 21). Sin embargo, hay muchas otras situaciones en las que pueden ocurrir múltiples infracciones de las Reglas y las Reglas por sí mismas no especifican expresamente si se debería o no aplicar una penalidad a cada infracción por separado. En tales casos se aplica la equidad (Regla 1-4), y se deberían usar los siguientes principios:

1. **Una acción da lugar a la infracción de una Regla más de una vez – Se aplica una sola penalidad.**
   Ejemplo: En el Juego por Golpes, la bola de un competidor en el green golpea la bola de un compañero-competidor infringiendo la Regla 19-5a y después golpea la bola de otro compañero-competidor, infringiendo también la 19-5a. La decisión sería una única penalidad de dos golpes.
2. **Una acción da lugar a la infracción de dos Reglas – Se aplica una sola penalidad.**

Ejemplo: en el Juego por Golpes, un competidor está considerando el jugar su bola desde el bunker con el putt y rastrilla una huella de pié en el bunker en su línea de juego. Han sido infringidas tanto la Regla 13-2 como la 13-4a. La decisión sería una única penalidad de dos golpes.

3. **Acciones relacionadas dan lugar a la infracción de una Regla más de una vez – Se aplica una sola penalidad.**
   Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor realiza varios swings de práctica en un obstáculo, tocando el suelo cada vez. Los swings de práctica son acciones relacionadas que infringen una sola Regla. La decisión sería una única penalidad de dos golpes bajo la Regla 13-4b (ver la Decisión 13-4/3 pero ver también el Principio 6 Ejemplo 3).
   Ejemplo 2: **A** y **B** son compañeros-competidores jugando un hoyo par tres. **B** ha de jugar primero y **A** pregunta a **B** si es mejor jugar a centro de green o jugar a bandera a lo que **B** aconseja que es mejor jugar a centro de green. **A** entonces pregunta qué palo va a usar **B**. **B** dice que va a pegar un hierro seis. Después del golpe de **B**, que se queda corto de green, **A** pregunta a **B** si lo había pegado bien y **B** le confirma que sí. **A** entonces da su golpe. La decisión es que ambos competidores incurren en una sola penalidad de dos golpes bajo al Regla 8-1 por pedir o dar tres partes relacionadas de información, todas las cuales podrían ayudar a **A** en su selección de palo para su siguiente golpe y la forma de jugarlo. (Pero ver también el Principio 6 Ejemplo 2).
4. **Acciones relacionadas dan lugar a la infracción de dos Reglas – Se aplica una sola penalidad.**
   Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor está pensando patear su bola desde un bunker y rastrilla varias pisadas en el bunker en su línea de juego. Tanto la Regla 13-2 como la Regla 13-4a han sido infringidas en múltiples ocasiones por acciones relacionadas. La decisión sería una sola penalidad de dos golpes.
   Ejemplo 2: En el Juego por Golpes, la bola de un competidor se mueve antes de preparar el golpe y, mientras que está en movimiento, es accidentalmente detenida por el palo del competidor infringiendo la Regla 19-2 y quedando en reposo contra él. El competidor mueve entonces el palo, de resultas de lo cual se mueve su bola – una infracción de la Regla 18-2a. Estas acciones relacionadas darían lugar a una sola penalidad de un golpe (ver la Decisión 19-2/1.5).
5. **Acciones no relacionadas dan lugar a la infracción de dos Reglas – Se aplican penalidades múltiples.**
   Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor (1) toca el suelo en un obstáculo con su palo mientras ejecuta swings de prácticas en él, y (2) mejora su línea de juego doblando un arbusto con su mano. La Decisión sería una penalidad de dos golpes bajo la Regla 13-4 (tocar con su palo el suelo del obstáculo) y una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 13-2 (por el acto no relacionado de mejorar su línea de juego moviendo algo en crecimiento), dando una penalidad total de cuatro golpes (ver Decisión 13-4/28).
   Ejemplo 2: Continuando con el Ejemplo 2 del Principio 4, si la bola no es repuesta antes de que el competidor ejecute su siguiente golpe, el no reponer la bola es una acción no relacionada y el competidor incurre en una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 18-2a.

6. **Acciones no relacionadas dan lugar a la infracción de una Regla más de una vez – Se aplican penalidades múltiples.**
   Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor (1) pisa intencionadamente la línea de putt de otro jugador con el propósito de mejorar la línea, y entonces (2) detiene su propia bola en movimiento a propósito después de que empezó a moverse sin causa aparente antes de preparar el golpe. Como las dos acciones no están relacionadas, la decisión sería de dos penalidades separadas, cada una de dos golpes, por infracciones de la Regla 1-2, dando una penalidad total de cuatro golpes.
   Ejemplo 2: **A** y **B** son compañeros-competidores esperando a que se quede libre el green de un hoyo par tres. **A**, que ha estado golpeando todos sus hierros a la derecha del objetivo, pregunta a **B** si él (**A**) se ha estado alineando mal. **B** confirma que **A** se ha estado alineando mal. Una vez que el green se queda libre **A** pregunta a **B** qué palo va a jugar **B**. **B** no contesta. La decisión sería que **A** y **B** incurren ambos en una penalidad de dos golpes por pedir y dar consejo sobre la alineación de **A** (consejo sobre el método de ejecutar un golpe). **A** incurre en una penalidad adicional de dos golpes por pedir información a **B**, que podría ayudar a **A** en su selección de palo. Aunque ambas solicitudes de **A** son infracciones de la misma Regla (Regla 8-1) su carácter es suficientemente diferente para merecer dos penalidades separadas.
   Ejemplo 3: Continuando con el Ejemplo 1 del Principio 3, el competidor ejecuta entonces un golpe y no consigue sacar la bola del obstáculo. Hace otros dos swings de práctica en el obstáculo, tocando de nuevo el suelo cada vez. La decisión sería dos penalidades separadas de dos golpes bajo la Regla 13-4b. La relación entre las acciones se rompió por el golpe intermedio del competidor (ver también la Decisión 1-4/14).

A los efectos de esta Decisión:

- al juzgar si dos acciones están o no relacionadas, el Comité debería considerar, entre otras cosas, la similitud de las acciones, cómo de cerca están entre ellas en términos de tiempo y lugar y si hay eventos intermedios;
- cada sub-sección principal de una Regla se considera una Regla separada (por ejemplo las Reglas 1-2, 1-3 y 1-4 se consideran Reglas separadas); y
- las siguientes sub-secciones (pero sólo éstas) se consideran también Reglas separadas: 4-3a, 4-3b, 13-4a, 13-4b, 13-4c, 14-2a, 14-2b, 16-1a, 16-1b, 16-1c, 16-1d, 16-1e, 16-1f, 17-3a, 17-3b, 17-3c, 18-2a y 18-2b. (Revisada)

1-4/13
Jugador advertido de la infracción de una Regla; El jugador infringe la misma Regla antes del golpe.

P En el Juego por Golpes, un competidor cuya bola reposa en un bunker, hace un swing de prácticas y toca el suelo en el bunker con su palo. Su compañero-competidor le advierte que su acción puede ser una infracción de las Reglas. El competidor no está de acuerdo y efectúa varios swings de prácticas más antes de efectuar su golpe, tocando cada vez la arena, ¿Cuál es la penalidad?

R Como el competidor fue correctamente advertido de que al tocar el terreno en el bunker con su palo durante un swing de prácticas era una infracción de la Regla (Regla 13-4b), no es aplicable el tercer principio de la Decisión 1-4/12. Por tanto, el competidor está penalizado con cuatro golpes, dos golpes por la infracción inicial y dos golpes por todas las sucesivas infracciones cuando fueron hechos los swings de prácticas adicionales.

Decisiones relacionadas

- 13-4/3 Tocar el suelo en un obstáculo con varios swings de práctica
- 13-4/28 Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo

1-4/14
Jugador infringe la misma Regla antes y después del golpe.

P En el Juego por Golpes, un competidor cuya bola reposa en un bunker hace un swing de prácticas, tocando el suelo del bunker con su palo infringiendo la Regla 13-4. Ejecuta el golpe, pero la bola permanece en el bunker. Antes de su siguiente golpe, hace otro swing de prácticas, tocando de nuevo el suelo del bunker. ¿Cuál es la penalidad?

R El competidor incurre en dos penalidades separadas cada una de dos golpes, por infracciones de la Regla 13-4, dando una penalidad total de cuatro golpes. El tercer principio de la Decisión 1-4/12 no se aplica en este caso puesto que el jugador efectuó un golpe entre las dos infracciones.

1-4/15
Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa.

P En el Juego por Golpes, un competidor está buscando su bola debajo de un árbol. Accidentalmente él mueve su bola con el pié infringiendo la Regla 18-2a y, al mismo tiempo rompe una rama, mejorando el área del swing que desea efectuar infringiendo la Regla 13-2. ¿Cuál es la Decisión?

R El competidor ha infringido dos Reglas como resultado de una sola acción. De conformidad con el segundo principio de la Decisión 1-4/12 el competidor incurre solamente en una penalidad. Sin embargo, en este caso, las Reglas que han sido infringidas por el competidor tienen diferentes penalidades (Es decir. La Regla 18-2a conlleva un golpe de penalidad y la Regla 13-2 conlleva dos golpes de penalidad). En tales circunstancias, en equidad (Regla 1-4) debe aplicarse la más severa de las dos penalidades y por tanto el competidor está penalizado con dos golpes por la Regla 13-2.

Si las mismas circunstancias surgen en el Juego por Hoyos, el jugador perdería el hoyo por infracción de la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas con las Decisiones 1-4/12 a 1-4/15, cuando se aplica penalidad múltiple: Ver "Penalidades Múltiples (Situaciones)" en el Índice

Otras decisiones relacionadas con la Regla 1-4: Ver "Equidad" en el Índice

REGLA 2

JUEGO POR HOYOS

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

2-1. GENERAL.

Un partido consiste en que un *bando* juega contra otro una *vuelta estipulada*, salvo que el *comité* lo establezca de otro modo.

En "Match Play" se juega por hoyos.

Excepto que esté previsto de otro modo en las *Reglas*, un hoyo es ganado por el *bando* que *emboca* su bola en el menor número de *golpes*. En un partido hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo.

La situación del partido se expresa en los siguientes términos: tantos "hoyos arriba" o "empatados" y tantos "a jugar".

Un *bando* está "dormie" cuando lleva tantos hoyos arriba como hoyos quedan por jugar.

2-2. HOYO EMPATADO.

Un hoyo está empatado si cada *bando* ha terminado el hoyo con el mismo número de *golpes*.

Cuando un jugador ha *embocado* y a su *contrario* le queda un *golpe* para el empate, si el jugador incurre posteriormente en una penalidad el hoyo está empatado.

2-3. GANADOR DEL PARTIDO.

Un partido es ganado por el *bando* que aventaja al otro en un número de hoyos mayor que el número de hoyos que quedan por jugar.

Si hay un empate, el *Comité* puede prolongar la *vuelta estipulada* tantos hoyos como sean necesarios para que un partido tenga un ganador.

2-4. CONCESIÓN DEL PARTIDO, HOYO O PRÓXIMO GOLPE.

Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho partido.

Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho hoyo.

Un Jugador puede conceder a su *contrario* su próximo golpe en cualquier momento, siempre que la bola del *contrario* esté en reposo. Se considera que el *contrario* ha *embocado* con su siguiente *golpe* y la bola puede ser quitada por cualquiera de los *bandos*.

Una concesión no puede ser rehusada ni retirada.

(Bola colgando del agujero - ver Regla 16-2)

2-5. DUDAS DE PROCEDIMIENTO; DISPUTAS Y RECLAMACIONES.

En el Juego por Hoyos (Match Play), si surge una duda o disputa entre los jugadores, un jugador puede hacer una reclamación. Si un representante autorizado del *Comité* no está disponible dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el partido sin demora. El *Comité* sólo puede considerar una reclamación si se ha hecho en el plazo adecuado y si el jugador haciendo la reclamación ha notificado en ese momento a su *contrario* (i) de que está haciendo una reclamación o quiere una decisión y (ii) de los hechos en los que se ha de basar la reclamación o la decisión.

Se considera que una reclamación se ha hecho en el plazo adecuado si, al descubrirse las circunstancias que dan lugar a una reclamación, el jugador hace su reclamación (i) antes de que cualquier jugador del partido juegue desde el siguiente *lugar de salida*, o (ii) en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores del partido salgan del *green*, o (iii) cuando las circunstancias que dan lugar a la reclamación son descubiertas después de que todos los jugadores del partido hayan salido del *green* del último hoyo, antes de que el resultado del partido haya sido anunciado oficialmente.

Una reclamación relativa a un hoyo anterior del partido sólo puede ser considerada por el *Comité* si está basada en hechos previamente desconocidos por el jugador que hace la reclamación y le ha sido dada información equivocada por un *contrario* (Reglas 6-2a y 9). Tal reclamación debe ser hecha en el plazo adecuado.

Una vez que el resultado del partido ha sido anunciado oficialmente, una reclamación no puede ser considerada por el *Comité*, a no ser que esté convencido de que (i) la reclamación está basada en hechos que eran previamente desconocidos para el jugador que hace la reclamación en el momento en el que el resultado fue anunciado oficialmente, (ii) al jugador haciendo la reclamación le ha sido dada información equivocada por un *contrario* y (iii) el *contrario* sabía que estaba dando información equivocada. No hay límite de tiempo para considerar tal reclamación.

Nota 1: Un jugador puede dejar pasar una infracción de las *Reglas* por su *contrario* siempre que no haya un acuerdo de los *bandos* para excluir una *Regla* (Regla 1-3).

Nota 2: En el Juego por Hoyos (match play), si un jugador tiene dudas sobre sus derechos o sobre el procedimiento correcto, no puede completar el juego del hoyo con dos bolas.

2-6. PENALIDAD GENERAL.

En el Juego por Hoyos (Match Play) la penalidad por infringir una *Regla* es la pérdida del hoyo, a no ser que esté dispuesto de otro modo.

PARTIDOS: GENERAL

2/1
Jugadores en match individual acompañados por un tercero

P Antes de comenzar un match individual entre **A** y **B**, **A** le comunicó a **B** que un tercer jugador, **C**, jugaría con ellos. **B** jugó el match bajo protesta y perdió. ¿Qué decisión debería tomar el Comité?

R Un match individual es aquél en que un jugador juega contra otro. **B** hizo una reclamación a tiempo por lo que el Comité debería adjudicar el match a **B**. Si **B** no hubiese reclamado, es decir, si hubiese estado de acuerdo con que **C** les acompañase, el resultado del match se habría mantenido como había quedado.

2/2
Vuelta estipulada en el Juego por Hoyos (Match Play)

En todas las formas del Juego por Hoyos (Match Play) que no sean threesome y foursome, un jugador ha comenzado su vuelta estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa vuelta. En threesome y foursome en el Juego por Hoyos (Match Play), el bando ha comenzado su vuelta estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa vuelta.

En el Juego por Hoyos (Match Play), la vuelta estipulada se acaba cuando todos los jugadores en el match han completado el último hoyo del match (aunque un jugador puede presentar una reclamación posterior bajo la Regla 2-5 o corregir una información equivocada bajo la Regla 9-2b (iii). Con respecto a la primera vuelta de un match a 36 hoyos, la vuelta estipulada ha terminado cuando todos los jugadores del match han completado el hoyo final de esa vuelta estipulada.

2/3
Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos

P En un match, **A** pide a **B** que levante la bola de **B** que está en la línea de juego de **A**. **B** se niega a hacerlo. ¿Cuál es la decisión?

R En equidad (Regla 1-4), **B** pierde el hoyo por no cumplir con la petición de **A** de levantar la bola bajo la Regla 22-2.

Decisiones relacionadas: Ver "Rehusar a acatar una Regla" en el Índice

JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY): GENERAL

2-1/1
Los Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado

P En un match, **A** pateó dejando su bola a pocos centímetros del agujero y apartó la bola. **B**, su contrario, protestó. Dijo que quería que la bola de **A** permaneciese al lado del agujero. **A** y **B** no sabían cómo resolver el problema por lo que decidieron considerar el hoyo empatado. ¿Deberían ser descalificados **A** y **B** por la Regla 1-3?

R No. No hubo acuerdo para excluir las Reglas. Más bien los jugadores no sabían las Reglas.

Decisiones relacionadas

- 1-3/5 Jugadores que ignoran que se ha incurrido en penalidad
- 2-5/8.5 Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido.

2-1/1.5
Los Jugadores acuerdan considerar un Hoyo empatado durante el juego del mismo

P En un Match, un jugador y su contrario juegan sus segundos golpes en un par 5. Inesperadamente, no encuentran ninguna de las dos bolas. En vez de proceder de acuerdo con la Regla 27-1, los jugadores acuerdan considerar el hoyo empatado. ¿Está permitido esto?

R Sí. Un acuerdo para considerar el hoyo en juego empatado no constituye por sí un acuerdo para excluir las Reglas.

No obstante, si los jugadores acuerdan considerar empatado un hoyo sin haber jugado un golpe ninguno de los dos, deberían estar descalificados ambos, por la Regla 1-3, por ponerse de acuerdo para excluir la Regla 2-1 al no jugar la vuelta estipulada.

2-1/2
Resultado neto negativo o cero

P En un match hándicap, un jugador que recibe dos golpes en un par 3 hace un 2 o un hoyo en uno. ¿Cuál sería su resultado neto en cada caso?

R El resultado neto del jugador sería cero (0) si ha hecho un 2 o menos 1 (-1) si ha hecho hoyo en uno.

Lo mismo ocurriría en un Cuatro Bolas en Juego por Golpes (Stroke Play) o en una competición Stableford puesto que los resultados se calculan hoyo por hoyo.

2-1/3
Hoyo omitido inadvertidamente en Match Play; error descubierto después de terminar el match

P En Juego por Hoyos (Match Play) los jugadores omitieron un hoyo inadvertidamente. El error se descubrió después de haber terminado el match. ¿Cuál es la decisión?

R El resultado se mantiene.

2-1/4
Dos Hoyos deliberadamente Omitidos en Match Play

P En Juego por Hoyos (Match Play) los jugadores se pusieron de acuerdo para omitir dos hoyos, es decir, acordaron jugar solo 16 hoyos. ¿Está permitido?

R No. Los jugadores deberían ser descalificados por la Regla 1-3 por excluir la aplicación de la Regla 2-1 al no jugar la vuelta estipulada.

2-1/5
Tres hoyos jugados en el orden incorrecto en Match Play

P En un match, los jugadores, por error, juegan tres hoyos en orden incorrecto. Se descubre el error antes de terminar el match. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad, y esos tres hoyos quedan como se jugaron. Si los jugadores volviesen a jugar los tres hoyos en la secuencia correcta, no habría penalidad, y los tres hoyos quedarían como se volvieron a jugar.

2-1/6
Volver a jugar un match suspendido en vez de reanudarlo

P Un match que iba empatado después de 16 hoyos fue suspendido de mutuo acuerdo por falta de luz. El match debía haberse reanudado en el hoyo 17. Sin embargo, los jugadores volvieron a jugar desde el primer hoyo, pensando que actuaban conforme a las Reglas. Se publicó el resultado. En ese momento el Comité se enteró del procedimiento incorrecto. ¿Cuál es la decisión?

R Se mantiene el resultado del match que se ha vuelto a jugar. No se descalifica a los jugadores por la Regla 1-3 porque desconocían que su procedimiento era contrario a las Reglas.

HOYO EMPATADO

2-2/1
Jugador que tiene un Putt para Empatar el Hoyo recibe Consejo de su Contrario

He aquí un ejemplo de la aplicación del segundo párrafo de la Regla 2-2:

En Juego por Hoyos (Match Play), **A** ha embocado. Cuando **B**, su contrario, se está preparando para patear para empatar el hoyo, **A** le indica la línea de juego. Normalmente, **A**

perdería el hoyo por infringir la Regla 8-1, pero en este caso se aplica la Regla 2-2 y el hoyo queda empatado.

Decisiones relacionadas

- 30-3/3 Aplicación de la Regla 2-2 en Cuatro Bolas por hoyos

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-2: Ver "Hoyo Empatado" en el Índice

GANADOR DEL MATCH

2-3/1
Jugadores que creían que el match había acabado se dan cuenta más tarde de que iban empatados

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** y **B** abandonaron el green del hoyo 18 pensando que **A** había ganado. Más tarde se dieron cuenta que el match se había empatado. El caso se sometió al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que no hay indicios de haberse dado información equivocada, el match se mantiene como quedó, con **A** de ganador.

2-3/2
Resultado de un match cuando un jugador está dormie y el contrario concede el siguiente golpe.

P En un match entre **A** y **B**, **A** está uno arriba jugando el último hoyo. En las siguientes situaciones y considerando las acciones de **B**, ¿gana **A** el match por dos hoyos o por un hoyo?

(i) **B** está en green en tres golpes pero lejos del agujero. **A** juega su tercer golpe desde el borde del green y su bola va a reposar a unos treinta centímetros del agujero. **B** se dirige a **A** y le estrecha la mano.

(ii) **B** está en green de dos golpes. **A** emboca de su tercer golpe y **B** estrecha la mano de **A**.

(iii) **A** juega su segundo golpe desde la calle y envía la bola al green. El segundo golpe de **B** falla el green y la bola queda hundida en un bunker. **B** inmediatamente se acerca a **A** y estrecha su mano.

(iv) **B** está en green de seis golpes pero muy lejos del agujero. **A** juega su tercer desde el borde del green y su bola va a reposar a unos treinta centímetros del agujero. **B** se acerca a **A** y estrecha su mano.

(v) **A** está en green de dos golpes. **B** juega su tercer golpe desde la calle al green y la bola va a reposar a unos treinta centímetros del agujero. **B** se acerca a **A** y se estrechan las manos.

R El apretón de manos entre dos jugadores se supone que representa un acuerdo para concederse el siguiente golpe mutuamente. Por consiguiente, en la situaciones (i) – (iii), **A** gana el match por un hoyo. En las situaciones (iv) y (v), **A** ha ganado el último hoyo y gana el match por dos hoyos.

CONCESIÓN DEL PARTIDO, HOYO O SIGUIENTE GOLPE

2-4/1
Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y luego emboca la bola de su contrario

P Un jugador le concede el siguiente golpe a su contrario y luego emboca accidentalmente la bola de éste al intentar devolvérsela. El contrario, que llevaba tres golpes antes de la concesión, reclama un tres para el hoyo. ¿Es válida esta reclamación?

R No. El jugador concede un 4 para el hoyo, momento en el que el contrario ha terminado el hoyo. Es irrelevante que el jugador emboque después la bola del contrario, tanto si lo hace de forma accidental o no.

2-4/2
Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe

P La bola de un jugador colgaba del borde del agujero. Después de dejar transcurrir el tiempo permitido por la Regla 16-2, el contrario concedió el siguiente golpe para un 5, después de lo cual la bola cayó dentro del agujero. ¿Cuál es el resultado del jugador para el hoyo?

R El resultado del jugador es un 5. Es irrelevante que la bola del jugador haya caído dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe. Si el contrario no hubiese concedido el siguiente golpe, el resultado también habría sido un 5 porque en dichas circunstancias se habría considerado que el jugador había embocado con el último golpe y habría incurrido en un golpe de penalidad (Regla 16-2).

Decisiones relacionadas

- 1-2/4 El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero
- 16-2/2 Bola colgando del borde del agujero quitada de su posición por el contrario antes que el jugador haya determinado su estado.
- 18-2b/10 La Bola cae dentro del Agujero después de preparar el Golpe

2-4/3
Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe

P En un match entre **A** y **B**, **B** hizo un comentario que **A** interpretó como la concesión de su siguiente golpe, por lo que levantó su bola. Entonces **B** le dijo que no le había concedido el siguiente golpe. ¿Cuál es la decisión?

R Si el comentario de **B** pudo razonablemente haber llevado a que **A** pensase que le había concedido el siguiente golpe, en equidad (Regla 1-4), **A** debería reponer su bola tan cerca como fuera posible de donde reposaba, sin penalidad.

En otro caso, **A** incurriría en un golpe de penalidad por levantar su bola sin marcar su posición (Regla 20-1) y debe reponerla tan cerca como fuera posible de donde reposaba.

2-4/3.5
Golpe concedido por el caddie

P En un match entre **A** y **B**, el caddie de **B** pretende conceder el siguiente golpe de **A**, por lo que **A** levanta su bola. ¿Cuál es la decisión?

R Como el caddie de un jugador no tiene autoridad para realizar una concesión, la concesión pretendida es inválida. Como **A** ha creído razonablemente que su siguiente golpe había sido concedido, en equidad (Regla 1-4), **A** no incurre en penalidad y debe reponer la bola. **B** no incurre en penalidad; sin embargo si el caddie de **B** hubiese levantado la bola de **A**, **B** hubiese incurrido en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-3b.

Decisiones relacionadas con la 2-4/3 y 2-4/3.5:

- 9-2/5 Información Incorrecta que Ocasiona que el Contrario Levante el Marcador de su Bola
- 20-1/8 Marcador de bola levantado por el jugador al creer erróneamente que había ganado el hoyo
- 26-1/9 Caddie que levanta la bola de un obstáculo de agua sin autorización del jugador

2-4/4
Cuándo se considera que levantar la bola del contrario supone la concesión del siguiente golpe

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** emboca y pensando que ha ganado el match, recoge la bola de **B**. **B** le advierte que él (**B**) tenía un putt para ganar el hoyo. ¿Concedió **A** el siguiente golpe de **B** al recoger la bola de **B**?

R No. **A** incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 18-3b; **B** debe reponer su bola y ahora tiene dos putts para ganar el hoyo.

2-4/5
Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A**, creyendo que ha ganado un hoyo, recoge la moneda que marca la posición de la bola de su contrario, **B**. De hecho, **B** tenía un putt para empatar el hoyo. ¿Debe considerarse que al levantar la marca de **B**, **A** le ha concedido el siguiente golpe?

R No. En equidad (Regla 1-4), **A** debería ser penalizado con un golpe. Por lo tanto, de acuerdo con el segundo párrafo de la Regla 2-2, el hoyo queda automáticamente empatado.

Decisiones relacionadas con la 2-4/4 y 2-4/5

- 2-4/17 Un jugador creyendo erróneamente que ha ganado el match estrecha la mano de su contrario y recoge la bola del contrario
- 30/5 En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario

2-4/6
Embocar después de la concesión del siguiente golpe

La Regla 2-4 no contempla si un jugador puede patear después de la concesión de su siguiente golpe. Un jugador no incurre en penalidad por embocar en estas circunstancias. No obstante, si esta acción pudiera servir de ayuda a su compañero en un match a Cuatro Bolas o mejor bola, en equidad (Regla 1-4), se descalificaría al compañero para ese hoyo.

2-4/7
Concesión de golpe rechazada por el jugador y retirada por el contrario; el jugador patea y falla

P En un match entre **A** y **B**, **A** patea y su bola queda en reposo cerca del agujero. **B** le concede el siguiente golpe. **A** dice, "No. Todavía no he embocado." **B** dice, "De acuerdo. Patea." **A** patea y falla. En estas circunstancias, ¿queda invalidada la concesión?

R No. Cuando **B** concedió el siguiente golpe de **A**, éste había terminado el hoyo. La concesión de un golpe no puede ser ni rechazada ni retirada, (Regla 2-4).

2-4/8
Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola

P En un match entre **A** y **B**, **A** juega un golpe corto y su bola queda en reposo a unos treinta centímetros del agujero. **B** le concede el siguiente golpe. **A** dice que quiere levantar su bola. Sin embargo, antes de que **A** pueda levantarla, **B** juega su siguiente golpe y la bola de **B** golpea a la bola de **A**. ¿Cuál es la decisión?

R **B** ha privado a **A** de su derecho a levantar la bola después de la concesión de su siguiente golpe. En equidad (Regla 1-4), **B** pierde el hoyo, tanto si su bola golpea a la de **A**, como si no.

Decisiones relacionadas

- 2/3 Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos
- 3-4/1 No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor
- 16-2/4 Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera.
- 17-4/2 Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera
- 22/6 Un competidor exige que no sea levantada una bola situada donde puede ayudarle.
- 30-3f/11 Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero

2-4/9
Jugador que concede el hoyo; después se descubre que el contrario había jugado bola equivocada

P En un match entre **A** y **B**, **A** realizó dos golpes y la bola con la que ejecutó el segundo golpe desde el "rough" está en green. **B**, que lleva cinco golpes, le concede el hoyo a **A**. Entonces **A** descubre que ha jugado bola equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R **A** perdió el hoyo (Regla 15-3a) antes que **B** se lo concediera. Por tanto la concesión de **B** era irrelevante.

2-4/10
Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada

P En un match de tres bolas, **A** pierde su bola y concede el hoyo a **B** y a **C**. Después, **B** juega bola equivocada. ¿Se mantiene la concesión de **A** a **B**?

R Sí.

2-4/11
Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** jugó su segundo golpe hacia el green pero no pudo encontrar su bola. Concedió el hoyo a **B**, cuyo segundo golpe había ido a green. Los jugadores que venían por detrás encontraron la bola de **A** dentro del agujero. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que un jugador no puede conceder un hoyo después de terminar el mismo (Regla 2-4), **A** embocó de dos golpes y ganó el hoyo si puso una reclamación antes de que **B** jugara desde el siguiente lugar de salida (Regla 2-5). Si no lo hizo así, perdió el hoyo.

Decisiones relacionadas con la 2-4/10 y 2-4/11:

- 1-1/4 Un jugador encuentra su bola dentro del agujero después de haber jugado bola equivocada
- 2-5/5 Reclamación inválida no discutida
- 9-2/11 La lectura errónea del número de la bola de un jugador da como resultado el acuerdo de que el jugador pierde el hoyo

2-4/12
Jugador que concede el hoyo en base a una reclamación no válida

P En un match entre **A** y **B**, **A** patea fuera de turno. **B** reclama, incorrectamente, que **A** pierde el hoyo por patear fuera de turno. **A** protesta pero concede el hoyo. Más tarde, habiendo consultado el libro de Reglas, **A** presenta una protesta oficial al Comité. ¿Qué decisión debería tomar el Comité?

R Aunque la reclamación de **B** no era válida (ver Regla 10-1c), **A** perdió el hoyo al concederlo (Regla 2-4).

2-4/13
Concesión implícita del hoyo, retirada

P **A**, que no encuentra su bola después de dos minutos de búsqueda, le sugiere a **B**, su contrario, que se vayan al siguiente hoyo. Entonces se encuentra la bola de **A** y éste retira la sugerencia de ir al siguiente hoyo y se reanuda el juego. Antes de que **A** juegue su siguiente golpe, **B** juega bola equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R La sugerencia de **A** equivale a la concesión del hoyo y **B** gana el hoyo. La concesión de un hoyo no puede ser retirada (Regla 2-4). Las acciones de **B** posteriores a la concesión de **A** no le privan de haber ganado ya el hoyo.

2-4/14
Jugador concede el match debido a una equivocación suya sobre el resultado del contrario en el último hoyo

P En un match, **A** y **B** iban empatados jugando el último hoyo. **A** tenía un putt corto para hacer 4. **B** embocó un putt para un 4. **A**, creyendo erróneamente que **B** había hecho tres, le dio la mano a **B**, concedió el match y levantó su bola. En ese momento **B** le comunicó a **A** que él (**B**) había hecho 4. ¿Cuál es la decisión?

R **A** concedió el match. Aunque no hubiera concedido el match, lo perdió al levantar su bola sin marcar su posición incurriendo en un golpe de penalidad por la Regla 20-1.

2-4/15
Jugador concede el match después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes

P En un match, **A** y **B** estaban empatados jugando el último hoyo. **A** incurrió en penalidad sin saberlo y por lo tanto no se lo comunicó a **B**. **B** había visto lo ocurrido aunque tampoco sabía que era una infracción de la Reglas.

A ganó el hoyo y el match y el resultado se publicó.

Más tarde, un espectador informó a **B** que **A** había incurrido en una penalidad en el hoyo 18. Entonces **B** reclamó el hoyo y el match, y **A** le concedió el match a **B**.

¿Quién era el verdadero ganador?

R **A** ganó el match porque un match solo puede ser concedido antes de su conclusión (Regla 2-4).

A dio información equivocada al no comunicarle a **B** que había incurrido en penalidad y habría perdido el hoyo de haberse presentado una reclamación en el plazo adecuado (Regla 9-2b (i)). Sin embargo, una reclamación posterior de **B** no era válida por dos razones:

(1) no estaba basada en hechos previamente desconocidos por **B**, y
(2) la reclamación se presentó después de que el resultado del match fuera anunciado (ver Regla 2-5). (Revisada)

2-4/16
Reclamación válida hecha a tiempo después de la concesión del match

P En un match, **A** y **B** están jugando el último hoyo. **B** va 1 arriba. **A** emboca para hacer un 4, **B** patea desde lugar equivocado y emboca para 4. **A** felicita a **B** y le concede el match. Antes de abandonar el green **A** pregunta a **B** si ha pateado desde lugar equivocado. **B** reconoce que lo ha hecho y **A** reclama que **B** pierde el hoyo de acuerdo con la Regla 20-7b. ¿Es válida la reclamación?

R Sí. La concesión de un match no es vinculante si se presenta una reclamación válida en el plazo adecuado. La reclamación válida de **A** se hizo dentro del tiempo límite de la Regla 2-5. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 9-2/10 Jugador que omite una penalidad al indicar a su contrario el resultado del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el match

2-4/17
Un jugador creyendo erróneamente que ha ganado el match estrecha la mano de su contrario y recoge la bola del contrario

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** emboca un putt y pensando que ha ganado el match estrecha la mano de **B** y recoge la bola de **B**. El árbitro avisa a **B** que tenía un putt para ganar el hoyo y continuar el Match. ¿Concedió **B** el match por consentir la acción de **A** de darle la mano y recoger la bola?

R No. **B** tiene derecho a reponer su bola y terminar el hoyo. Como **A** ha incurrido en penalidad de un golpe por la Regla 18-3b, **B** tiene ahora dos putts para ganar el hoyo.

Decisiones relacionadas

- 2-4/4 Cuándo se considera que levantar la bola del contrario supone la concesión del siguiente golpe
- 2-4/5 Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe
- 30/5 En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario

2-4/18 (Reservada)

2-4/19
El Ganador de un match quiere concedérselo a su contrario

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** gana a **B** y después le concede el match porque él (**A**) no puede continuar la competición. ¿Está permitido?

R No. **A** ganó el match. Un jugador que ha perdido no puede ser readmitido por circunstancias como esta. **A** debería figurar como ganador y si no puede continuar en la siguiente ronda el contrario que le corresponda a **A** será el ganador por incomparecencia. De acuerdo con la Regla 2-4, un bando puede conceder un match en cualquier momento antes de la terminación del mismo, pero no después.

2-4/20
Jugador no puede jugar su match en la fecha indicada; se cambia la fecha y el jugador pide su readmisión

P Los matches finales de una competición se iban a jugar un sábado. **A** tenía que jugar contra **B** en un match. El jueves **A** renunció a favor de **B** diciendo que el sábado iba a estar fuera de la ciudad. El sábado el campo estaba impracticable y los matches se aplazaron para el sábado siguiente. El lunes, **A** pidió su readmisión. ¿Debería el Comité readmitir a **A**?

R No. **A** concedió el match de acuerdo con la Regla 2-4. En tal circunstancia, la concesión es irrevocable.

Decisiones relacionadas

- 6-8b/4 Jugador que no puede reanudar en el momento establecido un match suspendido

2-4/21
Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el match

P En un Foursome por hoyos (Match Play), los jugadores son incapaces de establecer una fecha para jugar su match dentro del tiempo límite establecido para la ronda. Como resultado de ello, los jugadores acuerdan jugar un match individual entre un jugador de cada bando a efecto de decidir quién concede el match de acuerdo con la Regla 2-4. ¿Está ello permitido?

R No hay nada en las Reglas de Golf que prohíba a los jugadores que acuerden un procedimiento para determinar qué bando concederá el match. Sin embargo, a la vista del espíritu de la Regla 1-3 (acuerdo para excluir Reglas) si los jugadores acuerdan jugar un match en otra forma que la prevista en las condiciones de la competición en orden para decidir el bando que concederá el match, ambos bandos deberían ser descalificados bajo la Regla 1-3 por acordar excluir una de las condiciones de la competición (Regla 33-1). Si los jugadores acuerdan usar cualquier otro método, que no comprenda jugar un match para determinar qué bando concederá el match, tal como una competición de putt, sorteo con moneda, etc., ello no está considerado infracción de la Regla 1-3.

Decisiones relacionadas

- 1-3/7 Acuerdo para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match
- 6-1/1 Forma de juego errónea utilizada en Match Play
- 33-1/4 Match decidido mediante modalidad equivocada por acuerdo de los jugadores

2-4/22
Jugadores acuerdan concederse hoyos mutuamente.

P Antes o durante un match **A** y **B** acuerdan concederse uno o más hoyos mutuamente para así permitirles, de hecho, jugar un match más corto. Si **A** y **B** saben que tal acuerdo no está permitido ¿Están sujetos a descalificación bajo la Regla 1-3?

R Sí. Aunque la Regla 2-4 permite a un jugador conceder un hoyo antes de jugarlo, un acuerdo entre jugadores para concederse hoyos mutuamente excede esta autorización ya que socava el principio de la Regla 2-1 de jugar la vuelta estipulada. Por lo tanto, tal acuerdo constituye un acuerdo para excluir las Reglas.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-4: Ver "Concesión" y "Omisión" en el Índice

DUDAS DE PROCEDIMIENTO; DISPUTAS Y RECLAMACIONES

2-5/1 (Reservada)

2-5/2
Procedimiento para una reclamación válida

Para que una reclamación sea válida, el reclamante debe notificar a su contrario (i) que está haciendo una reclamación o que quiere una decisión y (ii) de los hechos de la situación. Debe hacerla dentro del tiempo permitido por la Regla 2-5. Por ejemplo, la Regla 16-1e, prohíbe patear usando una colocación a horcajadas sobre una extensión de la línea de putt detrás de la bola. En un match entre **A** y **B**, si **A** patea usando una colocación a horcajadas sobre una extensión de la línea y **B** dice "esto no está permitido, usted está penalizado" o "voy a presentar una reclamación sobre ese golpe", el Comité debería apoyar la reclamación y admitirla.

Manifestaciones como "no estoy seguro de que eso esté permitido" o "no creo que usted pueda hacer eso", no constituyen por sí mismas una reclamación válida porque ninguna de ellas contiene un aviso de reclamación o que se quiere una decisión y los hechos de la situación. (Revisada)

2-5/3
El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo

P En Juego por Hoyos (Match Play), la bola de **A** reposaba contra la bandera pero no estaba embocada. **A**, creyendo que había embocado, levantó su bola sin marcarla. Al hacer esto, **A** incurrió en la penalidad de un golpe por la Regla 20-1. Dado que **A** desconocía haber

incurrido en penalidad, no se lo comunicó a **B**. Entonces **B,** que no había sido testigo de la acción de **A**, jugó su siguiente golpe. La acción de **A** fue entonces puesta en conocimiento de **B** y **B** recogió su bola reclamando que el levantamiento de la bola de **A** conllevaba la pérdida del hoyo. **A** y **B** acordaron continuar el match y someter la reclamación de **B** al Comité más tarde. ¿Qué debería decidir el Comité?

R El Comité debería decidir que **B** ganó el hoyo. La reclamación de **B** era válida porque indicó a su contrario que estaba haciendo una reclamación o que quería una decisión (**A** y **B** acordaron someter la reclamación de **B** al Comité), y los hechos que dieron lugar a la reclamación (que **A** había levantado la bola). Aunque la penalidad para **A** por levantar su bola sin marcar su posición sería de un golpe, perdió el hoyo por dar información equivocada (Regla 9-2b) cuando no informó a **B** de que había incurrido en el golpe de penalidad antes de que **B** jugase su siguiente golpe. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 9-2/6 El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola
- 30/5 En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario
- 30-3f/3 Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del match cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo

2-5/4
El jugador gana el hoyo con su bola después de haber jugado una bola equivocada; el contrario presenta la reclamación tarde

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** y **B** están empatados jugando el último hoyo. **A** juega una bola equivocada en el rough y descubre su error antes de jugar su siguiente golpe. **A** y **B** vuelven a buscar la bola de **A** sin considerar si **A** había incurrido en penalidad. Se encuentra la bola de **A** y éste termina el hoyo con la bola original ganando el hoyo y el match. Varios días más tarde **B** reclama el último hoyo y el match basándose en que **A** jugó bola equivocada. ¿Es válida esta reclamación?

R No. **A** dio información falsa al no comunicarle a **B** que él (**A**) había incurrido en penalidad (Regla 9-2b (i)). No obstante, la posterior reclamación de **B** no es válida por dos razones:

(1) no está basada en hechos desconocidos con anterioridad por **B**, y

(2) la reclamación fue hecha después de haber sido anunciado el resultado del match, (Regla 2-5).

Decisiones relacionadas

- 9-2/8 El jugador gana el hoyo con bola equivocada; el error se descubre en el hoyo siguiente y el contrario reclama el hoyo anterior

- 30-3c/2 El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo
- 30-3c/3 Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo
- 30-3c/4 Jugador que juega la bola de su compañero; el error se descubre después de que los contrarios han jugado los siguientes golpes

2-5/5
Reclamación inválida no discutida

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** juega una bola equivocada a un green y entonces encuentra su propia bola dentro del agujero. Su bola había sido embocada en tres golpes, que eran menos de los empleados por **B**. No obstante **B** reclama el hoyo basándose en que **A** había jugado bola equivocada, **A** no lo discute y pierde el match. Posteriormente, **A** se entera que por haber terminado el hoyo con su bola antes de jugar bola equivocada, no se tiene en cuenta haber jugado bola equivocada, por lo que él es quien gana el hoyo. **A** presenta entonces una reclamación al Comité. ¿Es válida esta reclamación?

R No. Dado que **A** no discutió la reclamación inválida de **B** antes de que **B** jugase del siguiente lugar de salida, la reclamación de **B** se mantiene y **B** gana el hoyo en cuestión (Regla 2-5).

Decisiones relacionadas

- 2-4/10 Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada
- 2-4/11 Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero
- 9-2/11 La lectura errónea del número de la bola de un jugador da como resultado el acuerdo de que el jugador pierde el hoyo

2-5/5.5
Infracción de la Regla de 14 palos descubierta después de la conclusión del match pero antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente

P Al terminar el hoyo 14, en un match entre **A** y **B**, **A** gana por 5 y 4. Los jugadores continúan la vuelta. Después del hoyo 16 los jugadores descubren que **A** tenía 15 palos en su bolsa. Antes de que el resultado del match haya sido anunciado oficialmente, **B** informa al Comité de los hechos y pide una resolución. ¿Es válida esta reclamación?

R Sí. Aunque los jugadores hayan abandonado el green del último hoyo del match la reclamación de **B** está basada en hechos previamente desconocidos por él y puede considerarse que **A** le ha dado información equivocada (Regla 9-2b (i)). Los jugadores deben

volver al hoyo 15 y reanudar el match. **A** tiene penalidad por la Regla 4-4a y está 3 arriba con 4 hoyos por jugar.

2-5/6
Los jugadores creen erróneamente que el match está empatado al terminar el hoyo 18 y juegan hoyos extra sin que se haga reclamación

P En un match entre **A** y **B**, **A** está uno arriba después de haber jugado los 18 hoyos estipulados. No obstante, tanto **A** como **B** creen que el match está empatado. Por ello juegan hoyos extras y **B** gana en el hoyo 20. Entonces se descubre el error. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que **A** no hizo ninguna reclamación antes de jugar desde el lugar de salida del hoyo 19, en ese momento el match debe considerarse como empatado, por lo que **B** es el ganador.

2-5/7
El verdadero ganador del match no reclama y acepta jugar hoyos extra

P En un match, **A** y **B** están empatados al empezar el hoyo 18. Al terminar éste, **B** dice que ha hecho 7 y **A** que ha hecho 6. **A** y **B** van a la casa club bajo la impresión de que **A** es el ganador del match. En ese momento **B** le dice a **A** que, reflexionando, cree que **A** hizo 7 en el 18. Al volver a contar **A** reconoce que hizo 7. **A** y **B** acuerdan reanudar el match, **A** gana en el 20 y el resultado se publica.

Esa noche, **B** se da cuenta de que dado que **A** había dado información equivocada al terminar el 18, por la Regla 9-2b (iii), él (**B**) es el ganador legal del hoyo 18 y del match. **B** informa al Comité y reclama el match. ¿Cuál es la decisión?

R El match se mantiene como se jugó con **A** de ganador. La reclamación de **B** no se hizo en el plazo señalado en la Regla 2-5. La reclamación de **B** habría sido válida si no hubiese aceptado jugar los hoyos extra o si lo hubiese hecho bajo protesta.

2-5/8
Jugadores aceptan una decisión equivocada dada por alguien de fuera del Comité sobre una reclamación válida y continúan el match

P En un match a 18 hoyos entre **A** y **B** la bola de **A** golpea la bandera cuando estaba siendo atendida por **B**. **A** y **B** creían que había penalidad de pérdida de hoyo pero estaban en duda de quién lo perdía. Antes de sacar del siguiente lugar de salida acordaron someter el tema al Comité más tarde.

A la conclusión de los 18 hoyos **A** y **B** estaban de acuerdo en que si **B** incurría en penalidad de pérdida del hoyo en cuestión, el match estaba empatado y si era **A** quien incurría en penalidad, **B** ganaba el match dos arriba. **A** y **B** solicitaron una decisión de **X**, que

no pertenecía al Comité. **X** erróneamente les informó que la penalidad era de **B** por lo que el match estaba empatado.

A y **B** aceptaron la decisión de **X** y jugaron hoyos extra, siendo **A** el ganador. Posteriormente, el caso fue sometido al Comité. ¿Qué debería hacer el Comité?

R Cuando **A** y **B** aceptaron la decisión incorrecta de **X**, de hecho resolvieron el caso por sí mismos. Al jugar los hoyos extra, el Comité ya no estaba facultado para considerar la reclamación. El match se mantiene como quedó, con **A** de ganador.

2-5/8.5
Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido.

P En un match, la bola de un jugador va a reposar a una carretera con pavimento artificial. El tiene duda de si la carretera tiene que tratarse como una obstrucción inamovible o como parte integrante del campo. Habla con su contrario y acuerdan que el jugador debería tratar la carretera como una obstrucción inamovible. El jugador dropa la bola de conformidad con el procedimiento que establece la Regla 24-2b y la juega. Antes de jugar desde el siguiente lugar de salida, el contrario descubre que él y el jugador estaban equivocados y el Comité había publicado una Regla Local declarando la carretera como parte integrante del campo y, por tanto, el jugador no tenía derecho a aliviarse bajo la Regla 24-2b. El jugador habría incurrido en la penalidad de pérdida del hoyo bajo la Regla 18 por levantar su bola sin autorización y no reponerla. ¿Puede el contrario reclamar el hoyo?

R No. La reclamación no debe ser considerada por el Comité porque el contrario y el jugador acordaron que el jugador tenía derecho a alivio bajo la Regla 24-2b. Cuando se alcanzó este acuerdo, ya no había ninguna duda ni un punto en disputa y no había ninguna base para hacer una reclamación bajo la Regla 2-5.

Los jugadores no infringieron la Regla 1-3 ya que creyeron en su momento que estaban procediendo correctamente.

Decisiones relacionadas

- 1-3/5 Jugadores que ignoran que se ha incurrido en penalidad
- 2-1/1 Los Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado

2-5/9
Jugador que está de acuerdo con su contrario que habían empatado el hoyo se da cuenta después de que lo había ganado; el jugador hace entonces la reclamación

P En un match entre **A** y **B** en el hoyo 16 **A** hizo un 6 y **B** un 5. Cuando abandonaban el green, **B** le comentó a **A**: "¿Empate?" y **A** contestó: "Sí". **A** ganó el match en el hoyo 20 y se publicó el resultado. Más tarde **B** se dio cuenta que había ganado el hoyo 16 y, si no hubiese cometido el error, habría ganado el match. **A** admitió que se había equivocado y **B** sometió el caso al Comité y reclamó el match. ¿Es válida la reclamación?

R No. El match queda como estaba, con **A** de ganador. Después de anunciarse el resultado del match solamente podía tenerse en cuenta una reclamación de **B** si **A** hubiese dado información equivocada intencionadamente sobre el número de golpes que había empleado en el hoyo 16, (Regla 2-5).

Decisiones relacionadas
- 9-2/12 No corregir conscientemente el error del contrario sobre la situación del match; qué es lo que constituye información equivocada

2-5/10
El Jugador acepta una reclamación equivocada y la disputa después de haberse anunciado el resultado

P En un match **A** infringió una Regla. Aunque la penalidad por dicha infracción era solamente de un golpe, **B**, su contrario, reclamó que **A** perdió el hoyo. **A** no lo discutió, **B** ganó el match y el resultado se publicó. Tres días más tarde, **A** protestó ante el Comité basándose en que **B** le había dado información equivocada sobre las Reglas. ¿Cuál es la decisión?

R El match se mantiene como estaba. Bajo la Regla 2-5, ninguna reclamación puede tenerse en cuenta después de haberse anunciado el resultado, salvo que el contrario haya dado información equivocada intencionadamente. Una información incorrecta sobre las Reglas no es información equivocada. Es responsabilidad de cada jugador conocer las Reglas.

Decisiones relacionadas
- 9/1 Información incorrecta sobre reglas

2-5/11
Información equivocada dada después de jugar el último hoyo; reclamación presentada después de publicar el resultado

P En un match, **A** y **B** llegaron al último hoyo empatados. Después de terminar el hoyo, **A** dijo que había hecho 9 y **B** dijo que él había hecho 8, por lo que **B** ganaba por uno arriba. El resultado fue anunciado por el Comité. Unos minutos más tarde un espectador informó a **A** que **B** hizo 9 en el último hoyo. **B** revisó el hoyo y reconoció que se había equivocado y que había hecho 9. ¿Cuál es la decisión?

R El match queda como estaba con **B** de ganador. Por la Regla 2-5 no se puede considerar una reclamación presentada después de anunciarse el resultado salvo que se haya recibido información equivocada de forma intencionada.

2-5/12
Imposición de una penalidad por un árbitro después de que cualquier jugador del match ha jugado desde el siguiente lugar de salida

P En Juego por Hoyos (Match Play), ¿puede un árbitro penalizar a un jugador por infracción de una Regla en un hoyo si no se entera de la infracción hasta después de que algún jugador del match ha jugado desde el siguiente lugar de salida?

R Sí, salvo que el contrario conociese los hechos que dan origen a la penalidad.

2-5/13
Punto de hándicap extra tomado por error en un match; consideración de reclamación posterior

P Antes de comenzar un match hándicap, los dos jugadores se comunicaron correctamente los hándicaps que les correspondían. Sin embargo, durante el match **A** por error cogió un punto en un hoyo que no le correspondía. El error se descubrió varios hoyos después. ¿Puede **B**, su contrario, reclamar en ese momento el hoyo en cuestión?

R No. Una reclamación posterior no es válida salvo que esté basada en hechos previamente desconocidos por **B**, y si **B** ha recibido información equivocada de **A**. En este caso **A** no dio información equivocada a **B** sobre los puntos que le correspondían en la vuelta y era responsabilidad de **B** saber en qué hoyos se aplicaban los golpes concedidos (ver Nota en la Regla 6-2). El hoyo en cuestión queda como estaba.

Decisiones relacionadas

- 6-2a/3 Se reclama punto de hándicap en hoyo equivocado; el error se descubre antes de terminar el hoyo

2-5/14
Cuando un match está "oficialmente anunciado"

P La Regla 2-5 prohíbe a un Comité el tomar en consideración una reclamación después de que el resultado de un match ha sido "oficialmente anunciado", excepto en casos donde un jugador dio a sabiendas información equivocada.

¿Cuándo ha sido el resultado de un match "oficialmente anunciado"?

R Es asunto del Comité el decidir cuándo el resultado del match ha sido "oficialmente anunciado" y variará dependiendo del tipo de la competición. Cuando existe un tablero de resultados oficial, la Regla 2-5 debería ser interpretada de tal manera que la anotación del resultado del ganador del match en el tablero oficial de resultados es el anuncio oficial del resultado del match. En los casos en que ha sido designado un árbitro por el Comité para acompañar a un match, cualquier anuncio del árbitro sobre el resultado del match en el último green no es el anuncio oficial. Sin embargo, puede haber casos donde no se utilice un tablero oficial de resultados, en cuyo caso el Comité debe dejar claro cuándo se consideran los resultados "oficialmente anunciados".

En algunos casos el tablero oficial de resultados será una estructura prominente y en otros casos podría ser una hoja de papel en la tienda o en los vestuarios. Generalmente el Comité es responsable de anotar el nombre del ganador en el tablón, pero puede haber ocasiones en las que el Comité encomienda esta responsabilidad a los jugadores.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-5: Ver "Reclamaciones y Disputas" en el Índice.

REGLA 3

JUEGO POR GOLPES

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

3-1. GENERAL: GANADOR

Una competición en el Juego por Golpes (Stroke Play) consiste en que los *competidores* completan todos los hoyos de una o varias vueltas estipuladas, y para cada vuelta entregan una tarjeta, en la que hay un resultado bruto para cada hoyo. Cada *competidor* está jugando contra cada uno de los otros *competidores* en la competición.

El *competidor* que juega la *vuelta* o vueltas *estipuladas* en el menor número de *golpes* es el ganador.

En una competición hándicap el *competidor* con el resultado neto más bajo en la *vuelta* o vueltas *estipuladas* es el ganador.

3-2. HOYO SIN TERMINAR

Si un *competidor* deja de embocar la bola en cualquier hoyo, y no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* en el siguiente *lugar de salida* o, en el caso de tratarse del último hoyo de la vuelta, antes de abandonar el *green*, está descalificado.

3-3. DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO.

a. Procedimiento

En el Juego por Golpes (Stroke Play), si un *competidor* duda sobre sus derechos o sobre el procedimiento correcto durante el juego de un hoyo puede, sin penalidad, terminar el hoyo con dos bolas.

Una vez surgida la situación dudosa y antes de tomar cualquier acción posterior, el *competidor* debe anunciar a su *marcador* o a su *compañero-competidor* que tiene el propósito de jugar dos bolas y qué bola desea que cuente si las *Reglas* lo permiten.

El *competidor* debe informar de los hechos de la situación al *Comité* antes de entregar su tarjeta. Si no lo hace así, está descalificado.

Nota: La Regla 3-3 no es aplicable si el *competidor* realiza otras acciones antes de tratar la situación dudosa. Cuenta el resultado con la bola original o el resultado con la primera bola puesta en juego si la bola original no es una de las bolas que se está jugando, aun cuando las *Reglas* no permitan el procedimiento adoptado para esa bola. Sin embargo, el *competidor* no incurre en penalidad por haber jugado una segunda bola, y no cuenta en su resultado ningún *golpe de penalidad* en el que haya incurrido únicamente por jugar dicha bola.

b. Determinación del Resultado de Un Hoyo

(i) Si la bola que el *competidor* ha seleccionado de antemano para que cuente ha sido jugada de acuerdo con las *Reglas*, el resultado con esa bola es el resultado del *competidor* en el hoyo. De otra manera, cuenta el resultado de la otra bola si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para esa bola.

(ii) Si el *competidor* no anuncia de antemano su decisión de terminar el hoyo con dos bolas, o cual de las dos bolas desea que cuente, contará el resultado con la bola original, siempre que haya sido jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si la bola original no es una de las bolas que se está jugando, cuenta la primera bola puesta en juego siempre que haya sido jugada de acuerdo con las *Reglas*. De otra manera, cuenta el resultado con la otra bola si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para esa bola.

Nota 1: Si un *competidor* juega una segunda bola bajo la Regla 3-3, los *golpes* ejecutados con la bola que no cuenta después de haber sido invocada esta *Regla*, y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por jugar esa bola, no se tienen en cuenta.

Nota 2: Una segunda bola jugada bajo la Regla 3-3 no es una *bola provisional* bajo la Regla 27-2.

3-4. REHUSAR A CUMPLIR UNA REGLA

Si un *competidor* rehúsa cumplir una *Regla* afectando a los derechos de otro *competidor*, está descalificado.

3-5. PENALIDAD GENERAL

La penalidad por infracción de una *Regla* en el Juego por Golpes (Stroke Play) es de dos golpes, excepto cuando esté dispuesto de otra manera.

JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY): GENERAL

3/1
Descalificación en un desempate

P Durante un desempate en una competición por golpes (Stroke Play) un jugador incurre en una penalidad de descalificación. ¿Se aplica la descalificación a toda la competición o solamente al desempate?

R La descalificación se aplica solamente al desempate.

3/2
Jugadores juegan dos hoyos no incluidos en la vuelta estipulada

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la vuelta estipulada constaba de 16 hoyos, es decir, que los hoyos 13 y 14 no se jugaban. Después de jugar el hoyo 12, un grupo decidió jugar los

hoyos 13 y 14 sin contar el resultado de esos hoyos. A continuación acabaron la vuelta. ¿Cuál es la decisión?

R La vuelta estipulada consiste en jugar los hoyos del campo en el orden establecido por el Comité (ver Definición de "Vuelta Estipulada"). Estos competidores infringieron las condiciones de la competición y en este caso el Comité debería descalificarlos bajo la Regla 33-7.

3/3
Vuelta estipulada en Juego por Golpes (Stroke Play)

En todas las formas de Juego por Golpes (Stroke Play) menos en Foursome, un competidor ha empezado su vuelta estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa vuelta. En Foursome Juego por Golpes, el bando ha empezado su vuelta estipulada cuando el bando ejecuta su primer golpe en esa vuelta.

En el juego individual por golpes, la vuelta estipulada del competidor ha terminado cuando ha completado el juego del último hoyo de esa vuelta (incluyendo la corrección de un error bajo una Regla; por ejemplo, la Regla15-3b o la Regla 20-7c).En Foursome o Cuatro Bolas Juego por Golpes, la vuelta estipulada ha terminado cuando el bando ha completado el juego del último hoyo de esa vuelta (incluyendo la corrección de un error bajo una Regla)

JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY): HOYO SIN TERMINAR

3-2/1
Bola del compañero-competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor le concede un putt corto a su compañero-competidor y golpea la bola apartándola. El compañero-competidor levanta su bola, no la repone como exige la Regla 18-4 y juega desde el siguiente lugar de salida. ¿Cuál es la decisión?

R El compañero-competidor está descalificado (Regla 3-2).

3-2/2
Bola soplada dentro del agujero por competidor no repuesta ni embocada

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor se paró en el borde del agujero y éste la sopló instintivamente, introduciéndola en el agujero. No repuso la bola, como exige la Regla 18-2a, y por lo tanto no la embocó. Jugó desde el siguiente lugar de salida. ¿Está descalificado el jugador de acuerdo con la Regla 3-2 por no embocar?

R Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 3-2: Ver "Fracaso al Embocar" y "Embocar y Hoyo sin Terminar" en el Índice.

JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY): DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO

3-3/0.5
Directrices para determinar qué Bola cuenta cuando el Jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3

El objetivo de la Regla 3-3 es permitir que un jugador evite una penalidad cuando tiene dudas sobre el procedimiento correcto. A continuación se establecen unas directrices para determinar cuál es la bola que debe contar para el resultado en varias situaciones:

1. Si ambas bolas se juegan de acuerdo con las Reglas, la bola elegida contará si el competidor anuncia de antemano su decisión de invocar esta Regla y anuncia, también de antemano, la bola que desea que cuente. Si el competidor no ha anunciado o no ha elegido de antemano, contará el resultado con la bola original si ésta se ha jugado de acuerdo con las Reglas. De no ser así, contará el resultado con la segunda bola si ésta se ha jugado de acuerdo con las Reglas.
2. Si el procedimiento con la bola elegida de antemano no está de acuerdo con las Reglas, contará el resultado de la otra bola si se jugó de acuerdo con las Reglas (ver la Decisión 3-3/5).
3. Si ninguna de las dos bolas se ha jugado de acuerdo con las Reglas, se aplica lo siguiente:
   a. Si el jugador ha jugado las dos bolas desde lugar equivocado, pero sin incurrir en una grave infracción con ninguna de ellas, contará el resultado con la bola original, con una penalidad adicional por la Regla aplicable (ver la Regla 20-7c).
   b. Si el jugador ha incurrido en una grave infracción con una de las bolas pero no lo ha hecho con la otra, contará el resultado con la otra bola, con una penalidad adicional por la Regla aplicable (ver la Regla 20-7c).
   c. Si el competidor ha incurrido en una grave infracción con ambas bolas, será descalificado.
4. Si la bola original se ha jugado antes de invocar la Regla 3-3, debe contar el resultado con la bola original, aunque las Reglas no permitan el procedimiento adoptado para esa bola, es decir, la Regla 3-3 no es aplicable en tales circunstancias.(Nota de la Regla 3-3a)

3-3/1
Bola provisional utilizada como segunda bola cuando no se puede determinar si la bola original está fuera de límites

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador cree que su bola puede estar fuera de límites. Juega una bola provisional de acuerdo con la Regla 27-2. Encuentra la bola original y no puede determinar si está fuera de límites o no. El jugador quiere considerar la bola provisional como segunda bola de acuerdo con la Regla 3-3 y terminar el hoyo con ambas bolas. ¿Está permitido esto?

R Sí. Al invocar la Regla 3-3 después de haber jugado una bola provisional, el jugador debe tratar la bola provisional como segunda bola. Aunque la Nota 2 a la Regla 3-3 establece que "una segunda bola jugada de acuerdo con la Regla 3-3 no es una bola provisional de acuerdo con la Regla 27-2," en un caso como este lo contrario no es cierto.

3-3/2
Segunda bola jugada a pesar de una decisión en contra

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor cree que tiene derecho a alivio de acuerdo con una Regla, pero un árbitro no está de acuerdo. A pesar de la decisión del árbitro, el jugador invoca la Regla 3-3 y decide que valga la segunda bola. Juega la original como reposa y la segunda de acuerdo con la Regla que él considera aplicable.

¿Puede un competidor invocar la Regla 3-3 en estas circunstancias?

R La respuesta depende de si el Comité ha autorizado a los árbitros individualmente para adoptar decisiones finales.

Si el árbitro involucrado no ha sido autorizado para tomar decisiones finales, el competidor puede invocar la Regla 3-3.

Por otro lado, si el árbitro ha sido autorizado para tomar decisiones finales, puede, a pesar de considerar que no tiene derecho a alivio, permitir que el jugador invoque la Regla 3-3. Sin embargo, si el árbitro ejerce su autoridad y toma una decisión final según la cual el jugador no tiene derecho al alivio que reclama, no estaría justificado que el jugador invocara la Regla 3-3, e incurre en una penalidad de dos golpes por demora indebida (Regla 6-7) si a pesar de todo la invoca. Debe contar el resultado con la bola original, incluyendo esta penalidad de dos golpes. (Revisada)

3-3/3
Bola dropada en lugar equivocado y jugada; se invoca después la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor queda en reposo en un camino pavimentado en el recorrido. Levanta la bola, la dropa fuera del camino en un punto

que está a casi dos palos de distancia del punto más cercano de alivio (es decir en lugar equivocado) y la juega. Su marcador le avisa que él (el marcador) cree que la bola ha de droparse dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio. Ante la duda el competidor invoca la Regla 3-3, dropando una segunda bola dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio y de acuerdo con la Regla 24-2b (i) y anuncia que quiere que cuente la segunda bola. Termina el hoyo con ambas bolas. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 20-7c establece en parte: "Si un competidor juega un golpe desde lugar equivocado, incurrirá en la penalidad de dos golpes prescrita por la Regla aplicable y terminará el hoyo con la bola." Por lo tanto, debe contar el resultado del competidor con la bola original, con una penalidad de dos golpes. La Regla 20-7c no permite que cuente la segunda bola. Sin embargo, el jugador no incurre en penalidad por haber jugado la segunda bola.

3-3/4
Bola dropada en lugar equivocado pero no jugada; se invoca entonces la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas

P Con respecto a la Decisión 3-3/3, ¿qué decisión se habría tomado si el marcador hubiese avisado al competidor de su posible error antes de jugar la bola dropada en el lugar equivocado y el competidor hubiese invocado la Regla 3-3 en ese momento?

R La Regla 20-7c no sería aplicable porque se invocó la Regla 3-3 antes de jugar la bola dropada en lugar equivocado. Contaría el resultado con la segunda bola y no habría penalidad.

Si el competidor no hubiese tenido dudas, podría haber levantado la bola dropada en lugar equivocado, sin penalidad (Regla 20-6).

3-3/5
¿Cuenta el resultado con la segunda bola si la bola se dropa en lugar equivocado y se juega?

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor quedó en reposo en la superficie artificial de un camino que no había sido declarado parte integrante del campo. El competidor no estaba seguro si el camino era una obstrucción o parte integrante del campo e invocó la Regla 3-3 anunciando que quería que contase el resultado de la segunda bola. Jugó la bola original como estaba y dropó y jugó una segunda bola de acuerdo con la Regla 24-2b (i). Cumplió con todos los requisitos de la Regla excepto que dropó la segunda bola a casi dos palos de distancia del punto más cercano de alivio en vez de hacerlo a un palo. ¿Cuenta el resultado con la segunda bola?

R No. La Regla 3-3b (i) establece en parte: "Si la bola que el competidor seleccionó de antemano para que cuente ha sido jugada de conformidad con las Reglas, el resultado con esa bola es el resultado del competidor para el hoyo." En este caso, la bola seleccionada de antemano para que cuente (es decir, la segunda bola) no se jugó de conformidad con las Reglas, ya que fue dropada a casi dos palos de distancia del punto más cercano de alivio. Por consiguiente, cuenta el resultado con la bola original.

3-3/6
Competidor juega la bola original después de producirse la situación dudosa y después invoca la Regla 3-3

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un jugador reposa en un obstáculo de agua. Una estaca movible que define el margen del obstáculo interfiere en el área de su swing. Ejecuta su siguiente golpe evitando el contacto con la estaca. Entonces se le ocurre que podía haber tenido derecho a quitar la estaca. El competidor informa a su marcador que va a invocar la Regla 3-3 y que quiere que cuente la segunda bola. Quita la estaca y dropa una segunda bola en el punto desde donde jugó la bola original. Termina el hoyo con ambas bolas. ¿Cuál es la decisión?

R La situación dudosa surgió cuando la bola del jugador reposaba en el obstáculo de agua y la estaca interfería con su swing. Ya que el jugador realizó acciones adicionales, esto es, jugó la bola original, después de haberse producido la situación dudosa, tiene que contar el resultado con la bola original. Ver la nota de la Regla 3-3a.

No obstante, el jugador no incurre en penalidad por haber jugado la segunda bola.

Decisiones relacionadas

- 26-1/5 Bola dropada y jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces se encuentra la bola original en el obstáculo y se juega y termina el hoyo como segunda bola

3-3/6.5 Competidor juega segunda bola sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3 y no informa al Comité de los hechos

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor quedó en reposo en un camino con superficie artificial que no había sido declarado parte integrante del campo. Sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3, o la bola elegida si las Reglas lo permitían, el competidor dropó y jugó una segunda bola de acuerdo con la Regla 24-2b. A continuación el competidor jugó la bola original como reposaba y terminó el hoyo con ambas bolas, haciendo 4 con la bola original y 5 con la bola dropada.

El competidor entregó su tarjeta al Comité con un 4 para el hoyo en cuestión y no informó al Comité de los hechos. ¿Cuál es la decisión?

R Aunque el competidor no anunciara su decisión de invocar la Regla 3-3, los hechos indican claramente que era su intención. Dado que el competidor no informó de los hechos de la situación al Comité antes de entregar su tarjeta, está descalificado por la Regla 3-3a.

3-3/7
La bola original golpea a la segunda bola o viceversa

P Un competidor invoca la Regla 3-3 y juega una segunda bola. Posteriormente, el jugador juega una de las bolas y ésta a su vez golpea y mueve la otra. ¿Cuál es la decisión?

R Si ambas bolas estaban en green antes de ejecutar el golpe, el competidor incurre en una penalidad de dos golpes si finalmente el resultado de la bola que golpea a la otra es el que cuenta (Regla 19-5). En cualquier otro caso no hay penalidad.

La bola que golpea a la otra se jugará como repose (Regla 19-5).

La bola movida debe ser repuesta (Regla 18-5).

Decisiones relacionadas

- 18-5/2 Bola original golpeada por bola provisional
- 19-5/5 Bola provisional golpeada por la original

3-3/7.5
Competidor que anuncia su intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola

P La bola de un competidor queda en reposo en una rodada hecha por un vehículo de mantenimiento. Creyendo que el Comité podría declarar la rodada como terreno en reparación, anuncia que va a invocar la Regla 3-3 y jugar una segunda bola de acuerdo con la Regla 25-1b y que desea que cuente el resultado con la segunda bola si las Reglas lo permiten. Golpea la bola original desde la rodada dejándola a treinta centímetros del agujero y entonces declara que no va a jugar una segunda bola. Termina el hoyo con su bola original. Al terminar la vuelta se comunican los hechos al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R La respuesta depende de si el Comité declara la rodada como terreno en reparación. Si el Comité declara la rodada como terreno en reparación, el competidor está descalificado por no terminar el hoyo (Regla 3-2) dado que habría valido el resultado con la segunda bola (ver Regla 3-3 y Decisión 3-3/8). De no ser así, cuenta el resultado con la bola original.

Si un jugador declara su intención de invocar la Regla 3-3, puede cambiar de opinión en cualquier momento antes de emprender cualquier otra acción, como jugar otro golpe a su bola original o poner una segunda bola en juego. Una vez que invoque la Regla y haya tomada una acción posterior, está obligado a seguir los procedimientos de la Regla 3-3.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la Bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de Bola Injugable
- 18-2a/27.5 Jugador que manifiesta que procederá de acuerdo con la Regla de bola injugable después considera la posibilidad de jugar la bola como reposa
- 28/13 Después de considerar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación

3-3/8
Competidor que levanta la segunda bola

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor duda si el camino en que reposa su bola es una obstrucción e invoca la Regla 3-3. Juega la bola original como reposa en el camino y una segunda bola de acuerdo con la Regla 24-2b (i), informando a su marcador que quiere que cuente la segunda bola si las Reglas lo permiten. Habiendo enviado su bola original a green y la segunda a un bunker, levanta la segunda bola, termina el hoyo con la bola original y juega desde el siguiente lugar de salida. El caso se somete al Comité que establece que el camino donde reposaba la bola es una obstrucción. ¿Cuál es la decisión?

R El camino en el que reposaba la bola era una obstrucción por lo que la Regla 24-2b (i) permitía la opción elegida por el jugador. Por lo tanto, el resultado de la segunda bola habría contado si hubiese terminado el hoyo con ella. Sin embargo, el jugador no terminó el hoyo con esa bola por lo que está descalificado (Regla 3-2).

Por otro lado, si el camino no hubiese sido obstrucción, el jugador no habría incurrido en penalidad. En ese caso, las Reglas no habrían permitido el procedimiento elegido y el resultado con la segunda bola no habría valido por lo que el resultado con la bola original habría sido el resultado para ese hoyo. No hay penalidad por levantar una segunda bola jugada de acuerdo con la Regla 3-3 si esa bola no puede contar.

3-3/9
Segunda bola jugada en Match Play

P En un match entre **A** y **B**, **A** tenía dudas sobre sus derechos en un hoyo. **A** y **B** ignoraban que la Regla 3-3 sólo se aplica al Juego por Golpes y **A** jugó una segunda bola, terminando el hoyo con ambas bolas. Al terminar la vuelta, sometieron el caso al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R Una segunda bola jugada en Juego por Hoyos (Match Play) es una bola equivocada (ver la Nota 2 bajo la Regla 2-5 y la Definición de "Bola Equivocada"). Conforme a ello, **A** habría perdido el hoyo si **B** hubiese reclamado el hoyo de acuerdo con la Regla 2-5 antes de que cualquier jugador hubiese jugado desde el siguiente lugar de salida. Sin embargo **B** no hizo ninguna reclamación. Por lo tanto cuenta el resultado de **A** con su bola original. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 33-8/3 Regla local permitiendo jugar segunda bola en Match Play

3-3/10
Competidor juega tres bolas cuando tiene dudas

P ¿Existe alguna circunstancia que permita que un competidor en Juego por Golpes (Stroke Play) juegue una tercera bola de acuerdo con la Regla 3-3, cuando tiene duda sobre sus derechos o sobre un procedimiento?

R No. Si un competidor procede así, contará el resultado con la bola original o si la bola original no es una de las bolas que han sido jugadas, la primera que fue puesta en juego será la que cuente. Si las Reglas no permiten el procedimiento elegido para la bola original o para la primera bola puesta en juego, el competidor incurre en la penalidad prescrita para el procedimiento incorrecto.

3-3/11
Competidor dropa una bola de acuerdo con dos reglas diferentes en vez de jugar segunda bola

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor queda en reposo en el recorrido en una rodada profunda que no ha sido declarada como terreno en reparación por el Comité. La bola está injugable debido a la rodada. El competidor cree que el Comité podría declararla como terreno en reparación. Anuncia a su marcador o compañero-competidor que dropará la bola en un punto que esté conforme con el procedimiento prescrito en la Regla 25-1b (i) (Terreno en Reparación) y, a la vez, de acuerdo con la Regla 28c (Bola Injugable), y que solicitará una decisión al Comité antes de entregar su tarjeta, aceptando el golpe de penalidad de acuerdo con la Regla 28 si el Comité no declara la zona en cuestión terreno en reparación. ¿Se puede permitir este procedimiento?

R Sí. Aunque habría sido aconsejable proceder de acuerdo con la Regla 3-3 en tal situación, las Reglas no prohíben tal procedimiento - Ver también la Decisión 3-3/12.

Decisiones relacionadas

- 25/16 Rodada hecha por tractor

3-3/12
Competidor dropa una bola de acuerdo con dos reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropada rueda a la condición de la que se ha aliviado

P En las circunstancias descritas en la Decisión 3-3/11, ¿qué pasa si el jugador dropa la bola y ésta rueda y queda en reposo donde sigue existiendo interferencia de la rodada?

R Si esto ocurriese, sería aconsejable que el jugador solicitara una decisión del Comité antes de seguir o de invocar la Regla 3-3.

Si el Comité determina que la zona es terreno en reparación, habrá que volver a dropar la bola (Regla 20-2c (v)). De no ser así, la bola dropada está en juego y el competidor la tendrá que jugar como repose, o proceder, por segunda vez, de acuerdo con la Regla de bola injugable (Regla 28) incurriendo en la penalidad adicional de un golpe.

Decisiones relacionadas

- 20-2c/0.5 Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar

3-3/13
Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original.

P La bola de un competidor va a reposar a un área en la que tiene la impresión que debería ser marcada como terreno en reparación. Creyendo que el Comité podría declarar el área como terreno en reparación, anuncia que invocará la Regla 3-3 y jugará una segunda bola de conformidad con la Regla 25-1b y que desea que cuente el resultado de la bola jugada bajo la Regla 25-1b, si las Reglas lo permiten. Marca la posición de la bola original y la levanta, la dropa de acuerdo con la Regla 25-1b y la juega. Después coloca una segunda bola donde la bola original reposaba y la juega. ¿Es correcto el procedimiento del competidor?

R Sí. La Regla 3-3 no obliga a que la bola original se juegue como reposa y, por tanto, el procedimiento del competidor es admisible. Sin embargo también habría sido correcto para el competidor jugar la bola original como reposaba y jugar una segunda bola de acuerdo con la Regla 25-1b.

3-3/14
Competidor invoca la Regla 3-3; segunda bola jugada primero.

P Un Competidor accidentalmente causa que su bola se mueva al preparar el golpe infringiendo la Regla 18-2b. El jugador no está seguro de si debe reponer la bola o jugarla desde su nueva posición. Anuncia que invocará la Regla 3-3, coloca una segunda bola en el punto en el cual la bola original fue movida y declara que quiere que cuente la segunda bola si las Reglas lo permiten. Juega primero la segunda bola y después juega la bola original. ¿Es el procedimiento del competidor correcto en relación al orden en el que las bolas fueron jugadas?

R Sí. La Regla 3-3 no requiere que la bola original sea jugada primero, por lo tanto, el procedimiento del competidor fue admisible.

Otras decisiones relacionadas con la Regla 3-3: Ver "Dudas en Cuanto al Procedimiento" en el Índice

JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY): NEGATIVA A CUMPLIR UNA REGLA

3-4/1
No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de **A** reposa cerca del agujero en una posición que ayuda a **B**, cuya bola reposa fuera de green. **A** manifiesta su intención de levantar su bola bajo la Regla 22-1. **B** equivocadamente cree que **A** no tiene derecho a levantar su bola y juega antes de que **A** tenga la oportunidad de levantar su bola. ¿Cuál es la decisión?

R **B** está descalificado bajo la Regla 3-4 ya que intencionadamente denegó el derecho de **A** a levantar su bola. Es irrelevante que **B** actuase así por desconocimiento de las Reglas.

Decisiones relacionadas

- 2/3 Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos
- 2-4/8 Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola
- 16-2/4 Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera.
- 17-4/2 Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera
- 22/6 Un competidor exige que no sea levantada una bola situada donde puede ayudarle.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 3-4: Ver "Rehusar a Acatar una Regla" en el Índice.

LOS PALOS Y LA BOLA

El R&A se reserva el derecho de cambiar en cualquier momento las Reglas relativas a los palos y bolas (ver Apéndices II y III) y hacer o cambiar las interpretaciones relacionadas con estas Reglas.

REGLA 4

LOS PALOS

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de un palo debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf dos muestras de un palo que se propone fabricar para que resuelva si dicho palo es conforme a las *Reglas*.

Dichas muestras quedarán en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si el fabricante no presenta una muestra o, habiéndola suministrado, no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, el fabricante asume el riesgo de una decisión en la que el palo no es conforme con las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R&A.

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

4-1. FORMA Y CONSTRUCCIÓN DE LOS PALOS

a. General

Los palos de un jugador deben ser conformes con esta *Regla* y con las provisiones, especificaciones e interpretaciones establecidas en el Apéndice II.

Nota: El *Comité* puede requerir, en las Condiciones de la Competición (Regla 33-1), que cualquier driver llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por modelo y ángulo de inclinación (loft) en grados, que figure en la lista actualizada de Cabezas de Driver Conformes publicada por el R&A.

b. Desgaste y Alteraciones

Un palo que es conforme con las *Reglas* cuando es nuevo, se considera que es conforme después del desgaste producido por su uso normal. Cualquier parte de un palo que ha sido alterada intencionadamente se considera como nueva y debe, en su estado alterado, ser conforme con las *Reglas*.

4-2. Características de Juego Cambiadas y Materiales Extraños

a. Características de Juego Cambiadas

Durante una *vuelta estipulada*, las características de juego de un palo no deben ser cambiadas intencionadamente por ajuste o por cualquier otro medio.

b. Materiales Extraños
No deben aplicarse materiales extraños a la cara del palo con el propósito de influir en el movimiento de la bola.

*PENALIDAD POR LLEVAR PERO NO EJECUTAR NINGUN GOLPE CON UN PALO O PALOS QUE INFRINGEN LA REGLA 4-1 ó 4-2

Juego por Hoyos - A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos

Juego por Golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes – Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.

*Cualquier palo o palos llevados, que infringen las Reglas 4-1 ó 4-2, deben ser declarados fuera de juego comunicándoselo el jugador a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador*, o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se ha descubierto que se ha producido una infracción. Sí el jugador no lo hace así, está descalificado.

*PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE INFRINGE LAS REGLAS 4-1 o 4-2.

Descalificación.

4-3 Palos Dañados; Reparación y Sustitución
a. Daños en el Curso Normal del Juego
Si, durante una *vuelta estipulada,* el palo de un jugador se daña en el curso normal del juego, éste puede:

(i) usar el palo en su estado dañado por lo que falta de la *vuelta estipulada*; o

(ii) repararlo o mandarlo reparar sin demorar indebidamente el juego; o

(iii) como opción adicional, sólo si el palo está inservible para el juego, sustituir el palo dañado por cualquier otro palo. La sustitución de un palo no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y no debe hacerse tomando prestado un palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo* o ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3a:

Ver la Penalidad para la Regla 4-4a o b y Regla 4-4 c

Nota: Un palo está inservible para el juego si está sustancialmente dañado, como por ejemplo, si la varilla está mellada, doblada considerablemente o partida en pedazos; la cabeza del palo queda suelta, desprendida o deformada de modo considerable; o la empuñadura queda suelta. Un palo no está inservible para el juego solamente porque la base del palo (lie) o el ángulo de inclinación (loft) en grados han sido alterados o la cabeza del palo está rayada.

b. Dañado Fuera del Curso Normal del Juego
Si, durante una *vuelta estipulada*, el palo de un jugador se daña sin que ocurra en el curso normal del juego, resultando no conforme o se cambian sus características de juego, el palo no podrá posteriormente ser utilizado o sustituido durante la vuelta.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3b:
Descalificación.

c. Dañado Antes de la Vuelta
Un jugador puede utilizar un palo que se ha dañado antes de una vuelta con tal de que el palo sea conforme con las *Reglas* en su estado dañado.
Los daños producidos en un palo antes de una vuelta pueden ser reparados durante la vuelta, siempre que no se cambien las características de juego del palo y no se demore indebidamente el juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3 c:
Ver la Penalidad para las Reglas 4-1 o 4-2.

(Demora indebida - ver la Regla 6-7)

4-4. MÁXIMO DE CATORCE PALOS

a. Selección y Adición de Palos
El jugador no debe iniciar una *vuelta estipulada* con más de catorce palos. Queda limitado a los palos así seleccionados para esa vuelta excepto que, si comenzó con menos de catorce palos, puede añadir otros siempre que el número total no exceda de catorce.
La adición de un(os) palo(s) no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y el jugador no debe añadir ni pedir prestado ningún palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo* o ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.
b. Los Compañeros Pueden Compartir Palos
Los *compañeros* pueden compartir palos, siempre que el número total de palos llevados por los *compañeros* que los comparten no exceda de catorce.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4a o b, CUALQUIERA QUE SEA EL NUMERO DE PALOS LLEVADOS EN EXCESO:

Juego por Hoyos - A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta - Dos hoyos
Juego por Golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; penalidad máxima por vuelta- Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que haya ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes – Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del hoyo que se acaba de terminar, y la penalidad por infracción de la Regla 4-4a o b no se aplica al siguiente hoyo.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 1de la Regla 32-1a.
Competiciones Stableford - Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.

c. Palos en Exceso Declarados Fuera de Juego
Cualquier palo o palos llevados o usados infringiendo la Regla 4-3a (iii) o la 4-4 deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su *marcador* o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se descubra que ha habido una infracción. El jugador no debe usar el palo o palos por lo que reste de la *vuelta estipulada*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4c:

Descalificación

FORMA Y CONSTRUCCIÓN DE LOS PALOS

4-1/1
Especificaciones de estrías y perforaciones en vigor desde el 1 de Enero de 2010 incluyendo Condición de la Competición

Todos los nuevos modelos de palos fabricados el 1 de Enero de 2010 o a partir de esa fecha deben se conformes con las especificaciones de estrías y perforaciones descritas en el Apéndice II 5c.

Un Comité que desee limitar a los jugadores a los palos fabricados con estrías y/o perforaciones que sean conformes con todos los aspectos de las Reglas de Golf, incluyendo aquéllas en vigor desde el 1 de Enero de 2010, puede adoptar la condición de la competición que se detalla más abajo.

Entre el 1 de Enero de 2010 y el 1 de Enero de 2014, se recomienda que esta condición de la competición se adopte sólo en competiciones relacionadas con el más alto nivel de jugadores expertos. Después del 1 de Enero de 2014, esta condición de la competición puede ser adoptada más ampliamente (por ejemplo, al más alto nivel del golf aficionado) pero se recomienda sólo para competiciones relacionadas con jugadores expertos.

"Los palos del jugador deben ser conformes con las especificaciones sobre estrías y perforaciones de las Reglas de Golf que entraron en vigor el 1 de Enero de 2010.

***PENALIDAD POR LLEVAR, PERO NO DAR UN GOLPE CON UN PALO O PALOS INCUMPLIENDO LA CONDICIÓN:**
Juego por Hoyos – A la conclusión del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajusta el resultado del match, deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.
Juego por Golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que ha ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.
Juego por Hoyos o por Golpes – Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe ser aplicada de acuerdo con ello.
Competiciones Contra Bogey y Contra Par – Ver la Nota 1 de la Regla 32-1a
Competiciones Stableford – Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.
*Cualquier palo o palos llevados incumpliendo esta condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su contrario en el Juego por Hoyos o a su marcador o un compañero-competidor en el Juego por Golpes inmediatamente que se descubra que se ha producido una infracción. Si el jugador no lo hace así, está descalificado.
PENALIDAD POR DAR UN GOLPE CON UN PALO INCUMPLIENDO LA CONDICIÓN:
Descalificación."
(Revisada)

4-1/2
Material en el interior de la cabeza de una madera metálica separado de la parte de fuera

P Un pedazo de material del interior de la cabeza de una madera metálica, que era conforme a las Reglas cuando se fabricó, se ha separado de la parte de fuera debido al uso y va sonando por dentro. El Apéndice II-1a establece en parte: "Todas las partes de un palo deben ser fijas de forma que el palo constituya una unidad". Esta madera metálica, ¿pierde su condición de "conforme" a causa del trozo de material suelto?

R No, porque la Regla 4-1b establece en parte: "Un palo que es conforme con las Reglas cuando era nuevo, se considera que es conforme después del desgaste producido por un uso normal". La pieza de material en la madera metálica en cuestión se desprendió de la cubierta debido al desgaste por su uso normal.

4-1/3
Estatus de un "Chipper"

P ¿Qué Reglas se aplican a los "chippers"?

R Un "chipper" es un hierro diseñado principalmente para utilizarse fuera del green, y suele tener un ángulo de elevación de más de diez grados. Dado que la mayoría de los jugadores

se colocan como para patear al utilizar el "chipper", la tendencia es a diseñar el palo como si fuese un putter. Para eliminar confusiones las Reglas que se aplican a los "chippers" incluyen:

1. La varilla deber estar sujeta a la cabeza del palo por el talón (Apéndice II, 2c).
2. La empuñadura debe ser circular en su sección transversal (Apéndice II, 3(i)) y sólo se permite una empuñadura (Apéndice II, 3(v));
3. La cabeza del palo debe ser generalmente sencilla en su forma (Apéndice II, 4a) y tener sólo una cara para golpear a la bola (Apéndice II, 4d); y
4. La cara del palo debe cumplir con las especificaciones con respecto a dureza, rugosidad en la superficie, material y marcas en el área de impacto (Apéndice II, 5).

4-1/4
Cinta de plomo aplicada a la cabeza del palo o a la varilla antes de comenzar una vuelta

P Antes de comenzar una vuelta, ¿puede un jugador fijar cinta plomada a la cabeza del palo o a la varilla con el fin de ajustar el peso?

R Sí. El uso de cinta plomada es una excepción al Apéndice II, 1b (ii).

4-1/5
Venda adhesiva o esparadrapo aplicado a la cabeza del palo para reducir el brillo o para protección

P ¿Puede un jugador colocar una venda adhesiva o un esparadrapo en la cabeza de palo para reducir el brillo o para proteger el palo de daños?

R Una venda adhesiva o un esparadrapo añadido a la cabeza del palo se considera un acoplamiento externo que lo convierte en palo no conforme (ver el Apéndice ll, Regla 1a y ver también la Decisión 4-1/4). Sin embargo, material acoplado a la cabeza del palo que no afecta el comportamiento del palo y es semipermanente, duradero, que no pueda quitarse fácilmente y conforme con la forma de la cabeza del palo puede ser permitido como una excepción, pero una venda adhesiva o un esparadrapo no entra dentro de esta excepción porque tales objetos son temporales por naturaleza y se pueden quitar fácilmente. Ver la "Guía sobre las Reglas de Palos y Bolas", Sección 1a, para criterios detallados sobre los acoplamientos externos permisibles, tales como marcas de alineación, fundas protectoras o calcomanías decorativas.

Además, añadir tal acoplamiento durante la vuelta estipulada cambiaría las características de juego del palo, infringiendo la Regla 4-2.

Decisiones relacionadas

- 14-2/2.5 Jugador coloca la bolsa con el propósito de dar sombra sobre la bola.
- 14-2/3 Caddie que protege del sol al jugador durante el golpe

Otras decisiones relacionadas con la Regla 4-1: Ver "Palos: Palo no conforme" en el Índice

LOS PALOS: CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

4-2/0.5
Cinta de plomo aplicada a la cabeza del palo o a la varilla durante una vuelta

P Con respecto a la Decisión 4-1/4, ¿puede un jugador quitar, añadir o alterar una cinta de plomo durante una vuelta?

R No. Sin embargo, una cinta de plomo que se desprende del palo en el curso normal del juego puede ser colocada en el palo en la misma posición. Si la cinta de plomo no se mantiene en el palo en la misma posición, se puede usar cinta nueva. Debería hacerse el máximo esfuerzo para restaurar el palo lo más exactamente posible, a su condición anterior. Alternativamente, el palo puede ser usado en su estado dañado (sin la cinta de plomo) para el resto de la vuelta (Regla 4-3a).

Si la cinta es alterada por otra causa que no sea la del desarrollo normal del juego, el palo no puede ser usado para el resto de la vuelta, bajo penalidad de descalificación (ver Reglas 4-2a y 4-3).

4-2/1 (Reservada)

4-2/2
Características de juego de un palo cambiadas mientras que el juego estaba suspendido; error se descubre antes de reanudar el juego

P Mientras que el juego está suspendido, un jugador cambia el ángulo de reposo (lie) de cuatro de sus palos. Antes de que se reanude el juego, se da cuenta de que la Regla 4-2a prohíbe cambiar a propósito las características de juego de un palo durante una vuelta. Si se restaura el ángulo de reposo (lie) original de los cuatro palos o si el jugador los descarta antes de la reanudación del juego ¿Puede evitar la penalidad prescrita por la Regla 4-2?

R La Regla 4-2a trata de asegurar que aparte del daño que se produzca en el curso normal del juego, las características de juego de los palos con los que el jugador comienza la vuelta estipulada no serán alteradas hasta que haya finalizado. Sería imposible reconstruir exactamente el ángulo de reposo (lie) original de un palo alterado. De acuerdo con ello, aunque la vuelta estipulada había sido suspendida y técnicamente el jugador no cambió las características de juego durante la vuelta, en Equidad (Regla1-4)

(1) El jugador no incurre en penalidad si descarta los palos en cuestión o los declara fuera de juego a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su marcador o a un compañero-competidor en el Juego por Golpes (Stroke Play) antes de reanudar el juego

y asumiendo que comenzó la vuelta con 14 palos, acaba la vuelta con los diez palos restantes o

(2) Si el jugador reanuda el juego llevando uno o más de los cuatro palos, sin haber declarado el palo o palos fuera de juego, en vista del propósito de la Regla 4-2a, se considera que infringe la Regla 4-2a, tanto si ha intentado, como si no, restaurar las características originales de juego. La penalidad dependerá si el jugador usa cualquiera de los palos alterados—ver tipos de penalidades bajo la Regla 4-2.

Otras decisiones relacionadas con la Regla 4-2: Ver "Palos: Cambiar las características de juego de los palos" en el Índice

PALOS: MATERIALES EXTRAÑOS

4-2/3
Aplicación de tiza a la cara del palo

P ¿Durante una vuelta, puede aplicarse tiza a la cara de un hierro para obtener mayor efecto de retroceso?

R No.

4-2/4
Aplicación de saliva a la cara de un palo

P Un jugador escupió en la cara de un palo y no quitó la saliva antes de jugar el siguiente golpe. ¿Puede hacerse?

R Si el propósito al hacerlo era influir en el movimiento de la bola, el jugador infringió la Regla 4-2b puesto que la saliva es "material extraño".

PALOS DAÑADOS; REPARACIÓN Y REPOSICIÓN

4-3/1
Significado de Daños producidos en el "Curso Normal del Juego"

P En la Regla 4-3a, ¿cuál es el significado del término "en el curso normal del juego"?

R El término en el "curso normal del juego" intenta cubrir todos los actos razonables excluyendo específicamente los casos de abuso.

Además de ejecutando un golpe, un swing de práctica o un golpe de práctica, ejemplos de acciones que son "en el curso normal del juego" incluyen:

- sacar o meter un palo en la bolsa;

- utilizar un palo para buscar o recuperar una bola (excepto lanzando el palo);
- apoyarse en un palo mientras se espera para jugar, acomodando la bola o recogiendo una bola del agujero; o
- accidentalmente dejar caer un palo.

Ejemplos de acciones que no son "en el curso normal del juego" incluyen las siguientes:

- lanzar un palo ya sea por enfado, al recuperar una bola, o de otra forma;
- arrojar violentamente un palo dentro de la bolsa; o
- golpear algo intencionadamente (por ejemplo, el suelo o un árbol) con el palo excepto durante el golpe, un swing de prácticas o un golpe de prácticas.

4-3/2
Significado de "reparar"

P Durante una vuelta, un jugador puede reparar un palo dañado en el curso normal del juego, o puede mandar que alguien se lo repare. ¿Qué significa "reparar" en el contexto de la Regla 4-3a (ii)?

R El término "reparar" en la Regla 4-3a (ii) significa restaurar el palo, en lo máximo posible, a su condición anterior al incidente en el que se produjo el daño. Al hacerlo, el jugador está limitado a la empuñadura, varilla y cabeza de palo usadas para componer el palo al principio de la vuelta estipulada o, en el caso de un palo añadido posteriormente, cuando el palo fue seleccionado para el juego.

Cuando un palo está dañado hasta el punto de que la empuñadura, la varilla o la cabeza de palo han de ser cambiadas, este cambio excede de lo que se entiende por el término "reparar". Tal acción constituye una sustitución y sólo se permite si el palo estaba "inservible para el juego" – ver la Regla 4-3a (iii). (Revisada)

4-3/3
Palo dañado en el curso normal del juego se rompe en pedazos al repararlo

P La varilla del palo de un jugador se ha doblado en el curso normal del juego. Al intentar repararlo de acuerdo con la Regla 4-3a (ii), el jugador rompe la varilla en pedazos. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que el jugador tenía derecho a reparar el palo dañado, se considera que el daño posterior que ha dejado el palo inservible para el juego también ocurrió en el curso normal del juego. Por lo tanto, la Regla 4-3a le permite al jugador utilizar el palo en su estado dañado, repararlo o mandarlo reparar, o sustituirlo con cualquier palo.

4-3/4
Modificación de la penalidad por embocar un putt corto con un palo cuyas características de juego han cambiado pero no en el curso normal del juego

P Un jugador deja su putt a tres centímetros del agujero. Enfadado, golpea su zapato con la cabeza de su putter. El impacto dobla el cuello del putter, cambiando sus características de juego. A continuación el jugador emboca el putt de tres centímetros con el putter.

La Regla 4-3b establece en parte: "si, durante una vuelta estipulada, el palo de un jugador se daña sin que ocurra en el curso normal del juego y como consecuencia no cumple con las normas o se cambian sus características de juego, el palo no podrá posteriormente ser utilizado o sustituido durante la vuelta". La penalidad por infringir la Regla 4-3b es la descalificación. ¿Estaría el Comité justificado en suprimir o modificar la penalidad de descalificación en estas circunstancias si el jugador no vuelve a usar el putter modificado durante la vuelta?

R No.

4-3/5
Cambio de palos debido a empuñaduras mojadas

P ¿Puede un jugador cambiar de palos durante una vuelta porque las empuñaduras están mojadas?

R No. Un palo está “inservible para el juego” si está considerablemente dañado, pero no si la empuñadura se vuelve deslizante (ver Nota a la Regla 4-3a).

4-3/6 (Reservada)

4-3/7
Palo Roto al ser usado como Bastón

P Un jugador usa uno de sus palos como bastón mientras sube una cuesta y se rompe la varilla. ¿Puede sustituir este palo durante la vuelta?

R Sí. Un palo roto en tales circunstancias se considera "dañado en el curso normal del juego”, ya que su uso como bastón es considerado un acto razonable. (Ver Decisión 4-3/1)

4-3/8
Jugador que comienza con 13 palos rompe su putter por enfado y lo sustituye

P Un jugador comenzó su vuelta con trece palos y rompió su putter por enfado, es decir, no en el curso normal del juego, durante los primeros nueve hoyos. Compró otro putter en la tienda del club al terminar los nueve primeros hoyos y lo utilizó durante los nueve hoyos restantes. La Regla 4-3a (iii) permite sustituir un palo sólo si queda inservible para el juego en el curso normal del mismo. ¿Hay penalidad en este caso?

R No. Dado que comenzó con 13 palos, tenía derecho a añadir un palo de acuerdo con la Regla 4-4a.

4-3/9
Palo Roto debido al Hábito de Golpear la Cabeza del Palo contra el Suelo

P La Regla 4-3a establece que un palo puede ser sustituido cuando es dañado en el "curso normal del juego". Un jugador tiene la costumbre de golpear la cabeza de su putter contra el suelo cuando va hacia el siguiente lugar de salida, especialmente después de haber fallado un putt. En una ocasión, después de fallar un putt corto el jugador golpea la cabeza de su putter contra el suelo con tanta fuerza que el palo se rompe. El jugador alega que golpea el putter contra el suelo con frecuencia y que no lo hace por enfado o con la intención de romperlo. ¿Debería permitirse la sustitución?

R No. Un palo que se rompe como consecuencia de golpearlo fuertemente contra el suelo no se considera roto en el “curso normal del juego”. Tales acciones no se consideran actos razonables. (Ver Decisión 4-3/1)

4-3/9.5
Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario

P Tras alcanzar el green, un jugador coloca sus palos cerca del siguiente lugar de salida. Un vehículo de un cuidador del campo o un coche de golf de su contrario, accidentalmente, golpea los palos del jugador rompiendo varios de ellos, ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 4-3 no contempla tal situación en la que los palos del jugador son dañados por una causa ajena o por el contrario. Por ello, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede usar los palos tal como hayan quedado dañados, repararlos o hacer que los reparen, o sustituirlos de acuerdo con la Regla 4-3a (iii).

4-3/10
Sustitución de un palo perdido durante una vuelta

P Un jugador que comenzó la vuelta con catorce palos perdió su putter, ¿puede sustituirlo durante la vuelta?

R No. Un palo perdido no es un palo que haya quedado inservible para el juego durante el curso normal del juego (ver Regla 4-3).

4-3/11
Sustitución de un palo roto en el campo de prácticas durante una suspensión del juego

P El juego ha sido suspendido por el Comité. Antes de la reanudación, un jugador está practicando en el campo de prácticas. Al golpear una bola se rompe la varilla de su "sand wedge". En tales circunstancias, ¿puede considerarse que el palo ha quedado "inservible para el juego en el curso normal del juego" en cuyo caso el jugador podría sustituir el palo roto de acuerdo con la Regla 4-3a (iii)?

R Sí.

4-3/12
Sustitución de un palo para un desempate (play off) en una competición en Juego por Golpes (Stroke Play)

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor rompió un palo por enfado, acabó la vuelta con 13 palos y entonces se enteró que podría tener que jugar un desempate (play-off) hoyo por hoyo. ¿Puede el competidor cambiar su palo roto para el desempate play-off?

R El desempate (play–off) constituye una nueva vuelta (ver la definición de "Vuelta Estipulada"). Por lo tanto, el competidor está autorizado para sustituir su palo roto.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-3:

- 4-4a/2 Cambio de palos entre vueltas en un match a 36 hoyos (Juego por Hoyos)
- 4-4c/2 Si el jugador puede usar un palo que lleva en exceso para sustituir un palo dañado en el desarrollo normal del juego

MÁXIMO DE 14 PALOS; SELECCIÓN Y ADICIÓN

4-4a/1
Cuándo se considera añadido un palo

P Un jugador que comenzó la vuelta estipulada con 14 palos está pateando mal. Entre el juego de dos hoyos y sin demorar indebidamente el juego, el jugador saca el putter de su bolsa y lo sustituye con otro putter que estaba en su taquilla. Antes de que dé un golpe con cualquier palo, el jugador es avisado que no puede añadir o sustituir un palo. De acuerdo con esto, sustituye el segundo putter con su putter original, deja el segundo putter en la casa club y continúa jugando. ¿Incurre en penalidad?

R No. Aunque el jugador no tenía derecho a añadir o sustituir un palo, no se considera que incumpla la Regla 4-4a hasta que dé un golpe con cualquier palo mientras que el putter añadido está en su poder.

La respuesta sería la misma en el caso de un jugador que comienza la vuelta estipulada con menos de 14 palos y quiere añadir palos para alcanzar el número total de 14. Este jugador puede elegir de entre varios palos que se le lleven, siempre que (1) no dé un golpe con cualquier palo antes de que elija un palo a añadir, (2) este proceso no demore indebidamente el juego (Regla 6-7), y (3) ninguno de los palos que finalmente añada haya sido seleccionado para el juego por cualquier otra persona jugando en el campo.

4-4a/2
Cambio de palos entre vueltas en un match a 36 hoyos (Juego por Hoyos)

P En un match por hoyos a 36 hoyos, ¿puede un jugador que comenzó con 14 palos cambiar de putter después de jugar los 18 primeros y antes de comenzar los 18 segundos?

R Sí. La Regla 4-4a sólo prohíbe hacerlo durante una vuelta estipulada. El match a 36 hoyos comprende dos vueltas estipuladas de 18 hoyos cada una (ver Definición de "Vuelta Estipulada").

4-4a/3 (Reservada)

4-4a/4
Llevar los palos de compañeros en una bolsa

P En una competición Foursome, ¿pueden los compañeros meter ambos juegos de palos en una sola bolsa siempre que cada jugador utilice sólo los suyos propios?

R Sí, con tal de que los palos de cada jugador sean claramente identificables.

4-4a/5
Competidor usa inadvertidamente y lleva posteriormente el palo del compañero-competidor

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** y **B** comenzaron con 14 palos cada uno. Los dos usaban hierros del mismo modelo y bolsas de palos similares. En el hoyo 4 el caddie de **B** cogió por error uno de los palos de **A** de la bolsa de **A** y se lo dio a **B**, quien ejecutó un golpe con él. El caddie de **B** colocó el palo en la bolsa de **B**. En el hoyo 6, el caddie de **B** se dio cuenta del error. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 4-4a dice que: "El jugador no debe iniciar la vuelta estipulada con más de 14 palos. Queda limitado a los palos así seleccionados...". **B** cumplió con la primera frase de la Regla 4-4a. Sin embargo, cuando **B** ejecutó un golpe con el palo de **A**, no cumplió con la segunda frase y fue objeto de penalidad bajo la Regla 4-4a por usar un palo seleccionado para el juego por otra persona jugando en el campo. Al descubrir la infracción, **B** estaba obligado a declarar inmediatamente el palo fuera de juego bajo la Regla 4-4c. **B** incurre en una penalidad de dos golpes por ejecutar un golpe con ese palo en el hoyo 4. Como **B** no pretendía añadir el palo a los palos que había seleccionado para la vuelta, no incurre en penalidad adicional por haberlo llevado hasta que la infracción fue descubierta en el hoyo 6. **A** puede recuperar el palo para usarlo durante lo que queda de la vuelta. (Revisada)

4-4a/5.5
Palo de un jugador puesto en la bolsa de otro jugador, por error, durante la suspensión del juego

P **A** y **B** comenzaron la vuelta estipulada con 14 palos, cada uno de ellos. Durante una suspensión del juego, uno de los palos de **B** fue colocado, accidentalmente, dentro de la bolsa de **A**. Tras reanudar el juego, **A** se dio cuenta que tenía en su bolsa (la de **A**) un palo de **B**, pero que no dio ningún golpe con el palo de **B**, ¿cuál es la decisión?

R Ambos jugadores cumplimentaron la Regla 4-4a, comenzando la vuelta estipulada con no más de 14 palos. Dado que **A** no jugó ningún golpe con el palo de **B**, no hay penalidad para nadie y **B** puede recuperar su palo - ver también la Decisión 4-4a/5.

4-4a/6
Palo en exceso colocado en la bolsa del jugador

P **A** llega al primer lugar de salida. Después de la hora de salida del partido o del grupo, mientras que **A** se está preparando para jugar su golpe de salida, **B**, su contrario o su

compañero-competidor, por error coloca su driver en la bolsa de **A**, lo que da lugar a que **A** tenga 15 palos. **A** entonces sale del primer tee. Durante el juego del primer hoyo, **A** descubre que el palo de **B** ha sido puesto en su bolsa (la de **A**). ¿Incurre **A** en penalidad por empezar la vuelta con más de 14 palos?

R No. Aunque **A** empezó la vuelta con más de 14 palos, no se considera que **A** haya seleccionado el palo de **B** para jugar por las siguientes razones:

- el palo adicional fue añadido a su bolsa por **B** en el primer lugar de salida,
- el palo fue añadido después de la hora de salida del partido o grupo, y
- el palo había sido ya seleccionado para el juego por **B**.

Por lo tanto **A** no incurre en penalidad, siempre que no ejecute un golpe con el palo de **B**. El palo puede ser devuelto a **B** y usado por él.

La decisión sería distinta, y **A** sería penalizado bajo la Regla 4-4a, si:

- el palo adicional hubiese pertenecido a un jugador de otro partido o grupo,
- el palo hubiese sido añadido antes de que el grupo o partido de **A** hubiese llegado al lugar de salida, o
- el palo hubiese sido añadido antes de la hora de salida del partido o grupo de **A**. (Revisada)

4-4a/7
Llevar un palo de entrenamiento con sobrepeso

P ¿Puede un jugador llevar un palo de entrenamiento recargado de peso además de los 14 palos seleccionados para la vuelta?

R No, pero un palo de entrenamiento recargado de peso, puede ser seleccionado como uno de los 14 palos llevados por el jugador, con tal que dicho palo sea conforme con la Regla 4-1 (por ejemplo, un driver con excesivo recargo de peso en la cabeza puede infringir el límite del Momento de Inercia—ver Apéndice II).

Decisiones relacionadas

- 14-3/10 Uso de instrumento de entrenamiento durante una vuelta

4-4a/8
Recoger un palo perdido por otro jugador

P Un jugador que lleva 14 palos encuentra un palo de otro jugador en el campo. Coge el palo perdido y lo mete en su bolsa pero no lo utiliza, llevándolo a la tienda del club al terminar la vuelta. ¿Infringe el jugador la Regla 4-4a por llevar 15 palos?

R No.

4-4a/9
Aclaración sobre las penalidades en Match Play

P ¿Podría confirmarme si es correcta la siguiente interpretación de la Regla 4-4a en un partido por hoyos entre **A** y **B**?:

1. Después del hoyo 1, se descubre que **B** tiene más de 14 palos,
   a. Si **B** ganó el hoyo, el match está empatado,
   b. Si se empató el hoyo, **A** está uno arriba,
   c. Si **A** ganó el hoyo, se pone dos arriba.
2. Después del hoyo 2 se descubre que **B** lleva más de 14 palos,
   a. Si B ganó los dos hoyos el match está empatado,
   b. Si B estaba uno arriba, A se pone uno arriba,
   c. Si el match estaba empatado A se pone dos arriba,
   d. Si A estaba uno arriba se pone 3 arriba,
   e. Si A estaba dos arriba se pone 4 arriba.
3. Más tarde en el match, pero antes de abandonar el último green, se descubre que **B** tiene más de 14 palos,
   a. Si B estaba más de 2 arriba se deducen dos "hoyos",
   b. Si B estaba 2 arriba el match queda empatado,
   c. Si B estaba uno arriba A se pone uno arriba,
   d. Si iban empatados, A se pone 2 arriba,
   e. Si A estaba 1 arriba se pone 3 arriba,
   f. Si A estaba 2 arriba se pone 4 arriba,
   g. Si A estaba más de 2 arriba se le suman 2 "hoyos" a los que llevaba arriba.

R Dado que la pérdida de hoyos, como penalidad por infracción de la Regla 4-4a, no se aplica a un hoyo determinado sino a la situación del match al terminar el hoyo en que se descubrió la infracción, su interpretación es correcta.

Decisiones relacionadas

- 2-5/5.5 Infracción de la Regla de 14 palos descubierta después de la conclusión del match pero antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente

4-4a/10
Infracción de la Regla de 14 palos en Juego por Golpes (Stroke Play) descubierta en el hoyo 8; donde se aplica la penalidad

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** descubre durante el juego del hoyo 8 que tiene 15 palos en su bolsa por lo que incurre en 4 golpes de penalidad bajo la Regla 4-4a. ¿Cómo deben aplicarse los 4 golpes de penalidad?

R **A** debe añadir dos golpes de penalidad a su resultado en cada uno de los hoyos 1 y 2. En un Cuatro Bolas en Juego por Golpes (Stroke Play) tanto **A** como su compañero deben añadir la penalidad de dos golpes a sus resultados en los hoyos 1 y 2 - ver Regla 31-6.

4-4a/11
Se descubre el exceso de palos antes de que el jugador juegue del lugar de salida del segundo hoyo pero después de haber jugado su contrario o compañero-competidor

P Un jugador comienza su vuelta con 15 palos. Descubre el error en el lugar de salida del hoyo 2 después de que su contrario o su compañero-competidor ha jugado, pero antes de hacerlo él. ¿Incurre el jugador en la penalidad máxima de pérdida de dos hoyos en Match Play o 4 golpes en Juego por Golpes (Stroke Play)?

R No. Dado que el jugador no ha comenzado a jugar el hoyo 2 incurre en la penalidad de pérdida de un hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o 2 golpes en Juego por Golpes (Stroke Play).

4-4a/12
Competidor que extravía su putter toma prestado el del compañero-competidor

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** olvida su putter por error en el green anterior y toma prestado el de **B**, un compañero-competidor, y lo usa. En el siguiente lugar de salida se informa al Comité de la situación. ¿Cuál es la decisión?

R **A** no tenía derecho a tomar prestado un palo de los seleccionados para jugar por cualquier otra persona en el campo (Regla 4-4a). **A** incurre en penalidad de dos golpes por infringir la Regla 4-4a y debe declarar inmediatamente el putter de **B** fuera de juego como prescribe la Regla 4-4c. Si **A** recupera su propio putter puede usarlo.
B puede recuperar su putter y usarlo para el resto de la vuelta.

4-4a/13
Jugador practica con un palo de otro Jugador

P Un jugador comienza una vuelta con 14 palos. Entre el juego de dos hoyos, toma prestado el putter de otro jugador y hace varios putts de práctica sobre el green del último hoyo jugado. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. Tales putts de práctica están permitidos por la Regla 7-2. Pedir prestado el putter no infringe la Regla 4-4a dado que el putt no se usó para dar un golpe que pudiera contar en el resultado del jugador.

Decisiones relacionadas con la 4-4a/12 y la 4-4a/13

- 4-4b/1 Tomar prestado el putter del compañero

4-4a/14.
Jugador lleva trozos de un palo roto.

P Un jugador comienza una vuelta con 14 palos y también con un palo que se había roto en varios trozos antes del comienzo de la vuelta pero que todavía no había sido quitado de la bolsa. ¿Cuál es la decisión?

R Las Reglas no contemplan tal situación. En estas circunstancias, en Equidad (Regla 1-4) no hay penalidad con tal que el palo roto no se use durante la vuelta estipulada**.**

4-4a/15
Ensamblar componentes de palos durante la vuelta estipulada

P Las Reglas 4-3a (iii) y 4-4a establecen que la sustitución o adición de un palo no debe hacerse ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la vuelta estipulada. ¿Cuál es la decisión en las siguientes situaciones?:

1. Durante una vuelta estipulada, un jugador lleva una cabeza de palo y una varilla (es decir, componentes) que pueden ser ensamblados para formar un palo, pero no ensambla los componentes.
2. Durante la vuelta estipulada, se ensamblan componentes de la casa club fuera del campo y después se le lleva al jugador, quien usa el palo ensamblado como sustituto de un palo que ha sido dañado en el curso normal del juego o como un palo adicional cuando el jugador había empezado con menos de 14 palos.
3. Durante la vuelta estipulada, componentes llevados al jugador desde la casa club son ensamblados en el campo, y el palo ensamblado se usa como sustituto de un palo que ha sido dañado en el curso normal del juego o como un palo adicional cuando el jugador había empezado con menos de 14 palos.

R

1. Un a cabeza de palo y una varilla separadas no constituyen un palo. Por lo tanto, la cabeza de palo y la varilla separadas no cuentan en el número de palos que el jugador puede llevar bajo la Regla 4-4a. Sin embargo, independientemente del número de palos llevados, no está permitido ensamblar una cabeza de palo y una varilla llevadas por o para el jugador durante la vuelta estipulada. Consecuentemente, si el jugador sustituyó o añadió un palo ensamblando componentes llevados por o para él durante la vuelta, estaría penalizado bajo la regla 4-3a (iii) o la Regla 4-4a, según sea aplicable.
2. Como los componentes no fueron llevados por o para el jugador en el campo (es decir, los componentes estaban situados y fueron ensamblados fuera del campo), no hay penalidad bajo la Regla 4-3a (iii) o la Regla 4-4a.

3. Siempre que los componentes no fuesen llevados por o para el jugador en el campo en el momento en el que el palo de sustitución o el palo adicional fueron solicitados por el jugador, no hay penalidad bajo la Regla 4-3a (iii) o la Regla 4-4a. (Revisada)

4-4a/16
Estado de los palos adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva

P Un jugador comienza su vuelta estipulada con diez palos llevados por su caddie. El jugador ha pedido también a otra persona que ande junto con el grupo y lleve 8 palos más. Durante la vuelta, el jugador pretende añadir palos de los llevados por la otra persona. ¿Está permitido tal arreglo?

R No. Como el jugador pretende añadir algunos de esos palos durante la vuelta, los ocho palos cuentan en el total. El jugador incumple, por tanto, la Regla 4-4a por comenzar la vuelta estipulada con más de 14 palos. Adicionalmente, la otra persona está actuando como un segundo caddie incumpliendo la Regla 6-4.

Como actos diferentes han resultado en el incumplimiento de dos Reglas, se aplican penalidades múltiples (ver el Principio 5 de la Decisión 1-4/12).

Otras decisiones relacionadas con la Regla 4-4a: Ver "Palos: Infracción de la Regla de 14 Palos" y "Palos: Exceso de Palos" en el Índice

LOS COMPAÑEROS PUEDEN COMPARTIR PALOS

4-4b/1
Tomar prestado el putter del compañero

P Ni **A** ni **B**, que eran compañeros en un Cuatro Bolas en Juego por Hoyos (Match Play), llevaba más de 14 palos, pero entre los dos tenían más de 14 palos. Varias veces durante la vuelta **A** tomó prestado el putter de **B**. ¿Puede hacerse?

R No. Se le deberían deducir dos hoyos a **A** y **B**. La penalidad se aplicaría al resultado del partido a la conclusión del hoyo en el que se tuvo conocimiento de que se había producido una infracción.

Decisiones relacionadas

- 4-4a/12 Competidor que extravía su putter toma prestado el del compañero-competidor
- 4-4a/13 Jugador Practica con un Palo de otro Jugador
- 5-1/5 Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador
- 20/2 Pedir prestado un palo para medir

PALOS EN EXCESO DECLARADOS FUERA DE JUEGO

4-4c/1
Palo en exceso declarado fuera de juego antes de la vuelta y situados en el suelo del coche de golf

P Antes de comenzar una vuelta el jugador descubre que tiene 15 palos en su bolsa. Declara uno de los palos fuera de juego, lo saca de su bolsa y lo coloca en el suelo de su coche de golf y comienza la vuelta. ¿Tiene penalidad?

R Sí, por comenzar la vuelta con más de 14 palos. La Regla 4-4c se refiere a declarar un exceso de palos fuera de juego cuando la infracción se descubre después de haber comenzado la vuelta. No hay nada en las Reglas que permita llevar durante una vuelta un palo en exceso declarado fuera de juego antes de comenzar la misma.

4-4c/2
Si el jugador puede usar un palo que lleva en exceso para sustituir un palo dañado en el desarrollo normal del juego

P Un jugador comienza una vuelta estipulada con 15 palos. Al descubrir su error, aplica la penalidad pertinente bajo la Regla 4-4a y declara un palo fuera de juego de acuerdo con la Regla 4-4c. Posteriormente, durante la vuelta, el jugador daña uno de sus palos en el normal desarrollo del juego, el cual queda inservible para el juego. ¿Puede el jugador sustituir el palo dañado por el palo declarado fuera de juego bajo la Regla 4-4c?

R Sí. La Regla 4-3a (iii), que establece, en parte, que un jugador puede sustituir un palo inservible para el juego como resultado de un daño ocurrido en el normal desarrollo del juego "por cualquier palo" prevalece sobre la Regla 4-4c, la cual prohíbe el uso de un palo declarado fuera de juego como producto de una infracción de la Regla 4-4a o 4-4b.

Otras decisiones relacionadas con la Regla 4-4c: Ver "Palos: Infracción de la Regla de 14 Palos" y "Palos: Exceso de Palos" en el Índice

REGLA 5

LA BOLA

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de una bola debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf muestras de una bola que se proponga fabricar para que resuelva si dicha bola es conforme a las *Reglas*. Dichas muestras quedarán en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si el fabricante no presenta muestras o habiéndolas suministrado, no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar la bola, el fabricante asume el riesgo de una decisión en la que la bola no es conforme con las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará muestras al R&A.

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

5-1. GENERAL

La bola que el jugador juegue deberá cumplir los requisitos especificados en el Apéndice III.
Nota: El *Comité* puede requerir, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), que la bola que juega el jugador figure en la Lista de Bolas Homologadas en vigor que publica el R&A.

5-2. MATERIALES EXTRAÑOS

La bola que el jugador juegue no debe tener materiales extraños aplicados a ella con el propósito de cambiar sus características de juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5-1 o 5-2

Descalificación

5-3. BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

Una bola está inservible para el juego si está visiblemente cortada, rajada o deformada. Una bola no está inservible para el juego solamente porque tenga adherido barro u otros materiales, su superficie este rayada o arañada o su pintura este dañada o descolorida.

Si un jugador tiene razones para creer que su bola ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, puede levantar la bola, sin penalidad, para determinar si está inservible.

Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar su intención a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador* o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), y marcar la posición de la bola. Entonces puede levantarla y examinarla siempre que dé a su *contrario*, *marcador* o *compañero- competidor* la oportunidad de examinar la bola y observar el proceso de levantar y reponer la bola. La bola

no debe ser limpiada cuando es levantada bajo la Regla 5-3. Si el jugador no cumple con todo o cualquier parte de este procedimiento, o si levanta la bola sin existir razón para creer que ésta, ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, incurre en un golpe penalidad.

Si se determina que la bola ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, el jugador puede *sustituirla* por otra bola, colocándola en el punto donde reposaba la bola original. De otra manera, la bola original será repuesta. Si un jugador *sustituye* una bola cuando no está permitido y ejecuta un *golpe* a la bola *sustituida* equivocadamente, incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 5-3, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla o la Regla 15-2.

Si una bola se rompe en pedazos como resultado de un *golpe*, el *golpe* se cancela y el jugador debe jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde el cual fue jugada la bola original (ver Regla 20-5).

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 5-3, no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota 1: Si el *contrario*, *marcador* o *compañero-competidor* desea cuestionar una reclamación de bola inservible, debe hacerlo antes de que el jugador juegue otra bola.

Nota 2: Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver Regla 20-3b.
(Limpiar una bola levantada del *green* o bajo cualquier otra *Regla* - ver la Regla 21).

LA BOLA: GENERAL

5-1/1
Usar una bola no conforme con las especificaciones

P Si un jugador sin darse cuenta juega un golpe con una bola que no cumple con las especificaciones prescritas, ¿estaría justificado el Comité en suprimir o modificar la penalidad de descalificación por la Regla 33-7?

R No. Pero ver Decisión 5-1/3, con respecto a una bola provisional).

5-1/1.5
Estado de bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Conformes

P En una competición en la que el Comité no ha adoptado la condición de la competición que exige que los jugadores usen una marca y modelo de bola de la Lista vigente de Bolas

de Golf Conformes, un jugador usa una bola que no aparece en la lista. ¿Cuál es el estado de tal bola?

R Las bolas que no aparecen en la Lista vigente de Bolas de Golf Conformes se dividen en tres categorías:

1. Marcas y modelos que nunca han sido comprobadas,
2. Marcas y modelos que aparecieron en una lista anterior pero que no han sido vueltas a mandar para su inclusión en la lista vigente, y
3. Marcas y modelos que han sido probadas y encontradas como que no cumplen las Reglas y especificaciones establecidas en el Apéndice III.

Se supone que las bolas de las categorías 1 y 2 son conformes y la carga de la prueba está en la persona que alega que no lo son.

Se considera que todas las bolas en la categoría 3 son no-conformes.

5-1/1.7
Estatus de bola que va a ser quitada de la Lista de Bolas de Golf Homologadas

P Un marca de bola incluida en la vigente Lista de Bolas de Golf Homologadas es testeada de nuevo y se descubre que no es conforme con las especificaciones del Apéndice III. La marca será por tanto borrada de la siguiente Lista publicada. ¿Cuál es el estatus de la bola en el periodo interino?

R Los jugadores tienen derecho a asumir que todas las bolas de una marca incluidas en la vigente Lista de Bolas de Golf Homologadas son conformes con las Reglas. Por lo tanto, los jugadores pueden continuar usando bolas de la marca en cuestión hasta la publicación de la nueva Lista, salvo que el Comité excluya específicamente esa marca mediante una condición de la competición. Esto se aplica haya o no una condición de la competición por la que sólo se pueden usar marcas de bolas de golf incluidas en la Lista de Bolas de Golf Homologadas (Nueva)

5-1/2
Condición que requiere el uso de una bola que figure en la lista de bolas homologadas; penalidad por infracción

P Hay una condición de una competición por la que los jugadores deben jugar un modelo y marca de bola incluida en la lista vigente de Bolas de Golf Homologadas. ¿Puede el Comité establecer que la penalidad por la infracción de la condición es pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play) por cada hoyo en el cual se infrinja la condición, en lugar de la descalificación?

R No.

5-1/3
Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas homologadas; una bola que no está en la lista jugada como bola provisional

P Es condición de una competición que los jugadores deben jugar una marca de bola de la lista vigente de Bolas de Golf Homologadas. Un jugador, pensando que su bola puede estar perdida o fuera de límites, juega una bola provisional. A continuación encuentra su bola original y entonces descubre que la bola que jugó como provisional no estaba en la lista. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no incurre en penalidad ya que la bola provisional nunca estuvo en juego.

5-1/4
Estatus de las Bolas "X-Out", recuperadas y marcadas "práctica"

P ¿Cuál es el Estatus de las bolas "X-Out", recicladas y "practice"?

R X-Out es el término que se utiliza normalmente para una bola de golf que un fabricante considera imperfecta (normalmente por razones estéticas solo, por ejemplo, errores de pintura o de impresión) y por lo tanto ha tachado el nombre de la marca. Una bola de golf "recuperada" es una bola de segunda mano que ha sido limpiada y marcada como "recuperada." En ausencia de una clara evidencia que sugiera que una bola "X-Out" o "recuperada" no es conforme con las Reglas, está permitido usar tales bolas. Sin embargo en una competición en la que el Comité ha adoptado la condición que la bola que el jugador debe jugar debe estar incluida en la Lista de Bolas de Golf Homologadas (ver la Nota de la Regla 5-1), tales bolas no deben ser usadas aunque la bola en cuestión (sin la X o sin el membrete de "recuperada") figure en la Lista.

La mayor parte de las veces, las bolas de "práctica" son simplemente bolas homologadas que se les ha estampado la palabra "prácticas" de la misma forma que hay bolas que a menudo llevan el logotipo de una compañía o de un club. Estas bolas pueden ser usadas incluso cuando el Comité ha adoptado la condición de que la bola que juegue el jugador debe de estar incluida en la Lista de Bolas de Golf Homologadas.

5-1/5
Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador

P Durante una vuelta estipulada, un jugador se queda sin bolas. ¿Puede pedir una o varias bolas prestadas a otro jugador?

R Sí. La Regla 4-4a prohíbe a un jugador pedir prestado un palo de otro jugador que esté jugando en el campo pero las Reglas no impiden a un jugador pedir prestadas otras cosas (bolas, toallas, guantes, tee) a otro jugador o a una causa ajena.

Si se está aplicando la Condición de "Un Tipo de Bola" del Apéndice I, el jugador tendrá que conseguir una bola del mismo tipo y marca de acuerdo con los requisitos de la condición.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 5-1: Ver "Bola" en el Índice.

BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

5-3/1
Bola dañada interiormente

P Un jugador golpeó su bola en la salida y opinó que la bola se había comportado erráticamente en el vuelo. Antes de dar el siguiente golpe examinó la bola pero no encontró ningún daño exterior y la bola tampoco está deformada. Comenta que la bola debía estar dañada interiormente por su último golpe y reclamó el derecho a sustituirla por otra de acuerdo con la Regla 5-3. ¿Tiene derecho a invocar la Regla 5-3?

R No.

5-3/2
Bola declarada inservible para el juego, jugada en hoyo posterior

P Un jugador dañó su bola en un hoyo, la declaró inservible para el juego y la sustituyó por otra. En un hoyo posterior jugó la bola dañada. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. Sin embargo, el jugador no puede volver a declararla inservible para el juego (en el mismo estado).

5-3/3
Bola no inservible para el juego, considerada inservible

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor, después de anunciar su intención de hacerlo, levantó su bola para comprobar si estaba dañada, la enseñó a su marcador y reclamó que estaba inservible para el juego. El marcador no estaba de acuerdo, pero el competidor insistió en sustituirla y jugar otra bola. No obstante, antes de terminar el hoyo se consultó a un árbitro quien decidió que la bola retirada del juego por el competidor no estaba, pese a todo, inservible para el juego. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor debería ser penalizado con dos golpes por infracción de la Regla 5-3 y debe terminar el hoyo con la bola sustituta.

En circunstancias similares, en Match Play, el jugador perdería el hoyo por infracción de la Regla 5-3. (Revisada)

5-3/3.5
Jugador levanta su bola en green, la tira a un lago y anuncia después que su bola está inservible para el juego

P Un jugador falla su golpe de aproximación pero su bola queda en reposo en el green. El jugador marca la posición de su bola, la examina y la tira a un lago adyacente desde el que no puede ser recuperada.

El jugador anuncia entonces a su contrario, marcador o compañero-competidor que la bola estaba inservible para el juego y que la estaba sustituyendo por otra. El jugador no anunció su intención previamente, como exige la Regla 5-3, a su contrario en Match Play o a su marcador o compañero-competidor en Juego por Golpes (Stroke Play), ni les dio la oportunidad de examinar la bola. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador estaba autorizado por la Regla 16-1b a levantar la bola sin anunciar sus intenciones. Sin embargo, cuando la tiró al lago privó a su contrario, marcador o compañero-competidor de la oportunidad de examinar la bola y oponerse a la declaración de inservible para el juego e hizo imposible reponer la bola original, en caso de que la reclamación se resolviera en contra del jugador. De acuerdo con ello incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en Match Play o de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) por infracción de la Regla 5-3, pero puede sustituirla por otra bola para completar el hoyo.

Decisiones relacionadas

- 15-2/1 El jugador sustituye su bola en el green por otra debido a que la bola original al tirársela al caddie para que la limpie va a parar a un lago
- 18-2a/13.5 Bola levantada y lanzada a un estanque por enfado

5-3/4
La bola se parte en pedazos como resultado de botar en un camino de coches pavimentado

P Un jugador juega un golpe y la bola golpea en un camino pavimentado. Como resultado del impacto con el camino la bola se rompe en pedazos. ¿Debería considerarse que la bola se ha roto "como consecuencia del golpe" en cuyo caso el jugador debe repetir el golpe sin penalidad de acuerdo con el último párrafo de la Regla 5-3?

R Sí.

5-3/5
Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego

P La Regla 5-3 establece que puede levantarse una bola que está en un obstáculo para determinar si está inservible para el juego. Si una bola empotrada en un obstáculo se levanta para determinar si está inservible y el lie de la bola se altera en este proceso ¿Es de aplicación la Regla 20-3b?

R Sí. , ver la nota a la Regla 5-3.

Se adoptaría la misma decisión si se alterara el lie de una bola en un obstáculo cuando se levanta la bola para identificarla (Ver la Nota a la Regla 12-2).

Decisiones relacionadas

- 20-3b/7 Si el lie original puede ser el "lie más cercano y similar"

5-3/6
Bola que se cree que está inservible para el juego levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego

P Un jugador cree que su bola puede haber quedado inservible para el juego como resultado de su golpe anterior, pero es incapaz de determinarlo debido a un trozo de barro adherido a ella. Levanta su bola para aliviarse de una zona de terreno en reparación. Entonces limpia la bola, como permite la Regla 25-1b y determina que efectivamente está inservible para el juego. ¿Tiene el jugador penalidad por la Regla 5-3 que prohíbe limpiar la bola?

R No. El jugador está autorizado a limpiar la bola de acuerdo con la Regla 25-1b.

5-3/7
Bola supuestamente inservible para el juego; intervención del Comité

P Un jugador desea levantar su bola para determinar si está inservible para el juego. ¿Puede un árbitro o un miembro del Comité asumir las responsabilidades del contrario, marcador o compañero-competidor para el procedimiento de alivio de la Regla 5-3?

R Sí.

La misma decisión se adoptaría si un jugador desea levantar su bola para identificarla (Regla 12-2) o para determinar si tiene derecho a alivio bajo una Regla (ver la decisión 20-1/0.7).

5-3/8
Contrario o compañero-competidor disputa reclamación del jugador que su bola está inservible para el juego

P Un jugador considera su bola inservible para el juego. Su contrario o compañero-competidor discrepa. No hay árbitro disponible para una decisión. A pesar del desacuerdo del contrario o compañero-competidor ¿puede el jugador sustituir su bola por otra?

R Si, sujeto a las siguientes consideraciones:

En el Juego por Hoyos, si el contrario hace una reclamación (Regla 2-5) y el Comité, después de examinar la bola original, acepta la reclamación del contrario, el jugador perdería el hoyo. De otra manera el resultado del hoyo quedaría como se jugó.

En el Juego por Golpes, el jugador puede también jugar una segunda bola conforme a la Regla 3-3.

En cualquier forma de juego, el jugador debe asegurarse de que la condición de la bola que consideró inservible para el juego se conserva hasta que el Comité la examine. De otra manera, el Comité debería decidir en contra del jugador y en el Juego por Hoyos perdería el hoyo y en el Juego por Golpes incurriría en la penalidad de dos golpes. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 5-3: Ver "Bola Inservible Para el Juego" en el Índice.

REGLA 6

EL JUGADOR

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

6-1. REGLAS

El jugador y su *caddie* son responsables de conocer las *Reglas*. Durante una *vuelta estipulada*, el jugador incurre en la penalidad aplicable por cualquier infracción de una *Regla* cometida por su *caddie*.

6-2. HÁNDICAP

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Antes de empezar un partido en una competición hándicap, los jugadores deberían determinar mutuamente sus respectivos hándicaps. Si un jugador comienza un partido habiendo declarado un hándicap más alto que aquél al que tiene derecho y eso afecta al número de golpes dados o recibidos, está descalificado; de otra manera el jugador debe jugar con el hándicap declarado.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

En cualquier vuelta de una competición hándicap, el *competidor* debe asegurarse que su hándicap figura en su tarjeta antes de que sea devuelta al *Comité*. Si no figura ningún hándicap en su tarjeta antes de que sea devuelta (Regla 6-6b), o si el hándicap que figura en ella es más alto al que tiene derecho y esto afecta al número de golpes recibidos, está descalificado de la competición hándicap; de otra manera, el resultado se mantiene.

Nota: Es responsabilidad del jugador conocer los hoyos en los que van a darse o recibirse puntos de hándicap.

6-3. HORARIO DE SALIDA Y GRUPOS

a. Horario de Salida

El jugador debe salir a la hora establecida por el *Comité*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-3a:

Si el jugador llega al punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no comenzar a tiempo es la pérdida del primer hoyo en el Juego por Hoyos (match play) o dos golpes en el primer hoyo en el Juego por Golpes (stroke play). En otro caso, la penalidad por infringir esta Regla es la descalificación.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 2 de la Regla 32-1a.
Competiciones Stableford - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1b.

Excepción: Si un *Comité* determina que han existido circunstancias excepcionales que han impedido a un jugador comenzar a tiempo, no hay penalidad.

b. Grupos
En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *competidor* debe permanecer toda la vuelta en el grupo designado por el *Comité*, salvo que el *Comité* autorice o ratifique un cambio.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-3b:

Descalificación

(Mejor Bola y Cuatro Bolas - ver la Reglas 30-3a y 31-2)

6-4. CADDIE

El jugador puede ser asistido por un *caddie*, pero no puede tener más de un *caddie* a la vez.

*PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 6-4:

Juego por Hoyos - Al termino del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajusta el partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos Hoyos.

Juego por Golpes – Dos golpes por cada hoyo en los que haya ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los que haya ocurrido una infracción).

Juego por Hoyos o por Golpes – Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford – Ver Nota 1 de la Regla 32 – 1b.

* Un jugador que tiene más de un *caddie* infringiendo esta Regla, debe asegurarse inmediatamente, después de descubrirse que se ha producido una infracción, que no tiene más de un *caddie* a la vez durante el resto de la *vuelta estipulada*. De otra manera, el jugador está descalificado.

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), prohibir el uso de *caddies* o poner restricciones al jugador en su elección de *Caddie*.

6-5. BOLA

La responsabilidad de jugar la bola correcta es del jugador. Cada jugador debería poner una señal de identificación en su bola.

6-6. RESULTADOS EN EL JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

a. Anotación de Resultados
Después de cada hoyo el *marcador* debería comprobar el resultado con el *competidor* y anotarlo. Al término de la vuelta el *marcador* debe firmar la tarjeta y entregarla al *competidor*.

Si los resultados han sido anotados por más de un *marcador*, cada uno de ellos debe firmar la parte de la que es responsable.

b. Firmar y Devolver la Tarjeta
Después de terminada la vuelta, el *competidor* debería comprobar su resultado de cada hoyo y aclarar con el *Comité* cualquier punto dudoso. Debe asegurarse que el *marcador* o *marcadores* han firmado la tarjeta, firmar él mismo la tarjeta y devolverla al *Comité* tan pronto como sea posible.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-6b:
Descalificación

c. Modificación de la Tarjeta
No puede hacerse ninguna modificación de una tarjeta después de que el *competidor* la ha entregado al *Comité*.

d. Resultado Equivocado Para Un Hoyo
El *competidor* es responsable de la correcta anotación en su tarjeta del resultado de cada hoyo. Si entrega un resultado en cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido, está descalificado. Si entrega un resultado en cualquier hoyo más alto del que realmente ha obtenido, el resultado entregado se mantiene.
Nota 1: El *Comité* es responsable de la suma de resultados y de la aplicación del hándicap que figura en la tarjeta - ver la Regla 33-5.
Nota 2: En *Cuatro Bolas* en el Juego por Golpes (Stroke Play), ver también las Reglas 31-3 y 31-7a.

6-7.DEMORA INDEBIDA; JUEGO LENTO

El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier directriz sobre el ritmo de juego que pueda establecer el *Comité*. Entre el final de un hoyo y el golpe de salida en el hoyo siguiente, el jugador no debe demorar indebidamente el juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-7:
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;
Juego por Golpes - Dos golpes.
Competiciones Contra Bogey y Contra Par - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1a.
Competiciones Stableford - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1b.
Por reincidencia: Descalificación

Nota 1: Si el jugador demora indebidamente el juego entre hoyos, está demorando el juego del siguiente hoyo y, excepto para las competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford (ver Regla 32), la penalidad se aplica en ese hoyo.

Nota 2: Con el fin de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), establecer directrices de ritmo de juego incluyendo tiempos máximos permitidos para realizar una *vuelta estipulada*, un hoyo o un golpe.

En el Juego por Hoyos (match play), el *Comité* puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla tal y como sigue:

Primera infracción: Pérdida del hoyo;
Segunda infracción: Pérdida del hoyo;
Reincidencia: Descalificación.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla como sigue:

Primera infracción: Un golpe;
Segunda infracción: Dos golpes;
Reincidencia: Descalificación.

6-8. INTERRUPCIÓN DEL JUEGO; REANUDACIÓN DEL JUEGO

a. Cuándo está Permitido

El jugador no debe interrumpir el juego salvo que:

(i) el *Comité* ha suspendido el juego;

(ii) crea que existe peligro por rayos;

(iii) haya solicitado una decisión del *Comité* sobre un punto dudoso o en disputa (ver Reglas 2-5 y 34-3); o

(iv) haya otra buena razón como una enfermedad repentina.

El mal tiempo no es, en sí mismo, una buena razón para interrumpir el juego.

Si el jugador interrumpe el juego sin permiso específico del *Comité*, debe informar al *Comité* tan pronto como sea posible. Si así lo hace y el *Comité* considera satisfactorios sus motivos, no hay penalidad. De otra manera, el jugador está descalificado.

Excepción en el Juego por Hoyos (Match Play): Los jugadores que interrumpen un partido por hoyos por mutuo acuerdo no están sujetos a descalificación, salvo que, al hacerlo así, demoren la competición.

Nota: Abandonar el *campo* no constituye en sí mismo interrupción del juego.

b. Procedimiento Cuando el Juego es Suspendido por el Comité

Cuando el juego es suspendido por el *Comité*, si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si han comenzado el juego de un hoyo, pueden interrumpir el juego inmediatamente o continuar el juego del hoyo, siempre que lo hagan sin demora. Si los jugadores eligen continuar el juego del hoyo, están autorizados para interrumpir el juego antes de terminarlo. En cualquier caso, el juego debe interrumpirse después de terminado el hoyo.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8b:

Descalificación

Nota: El *Comité* puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que, en situaciones potencialmente peligrosas el juego debe ser interrumpido inmediatamente después de que el *Comité* haya suspendido el juego. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de dicha penalidad según lo previsto en la Regla 33-7.

c. Levantar la Bola Cuando se Interrumpe el Juego

Cuando un jugador interrumpe el juego de un hoyo bajo la Regla 6-8a, puede levantar su bola sin penalidad solamente si el *Comité* ha suspendido el juego o hay una buena razón para levantarla. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Si el jugador interrumpe el juego y levanta su bola sin autorización expresa del *Comité*, debe, al informar al *Comité,* (Regla 6-8a) comunicarle el levantamiento de la bola.

Si el jugador levanta la bola sin tener una buena razón para hacerlo, no marca la posición de la bola antes de levantarla o no informa que ha levantado la bola, incurre en un golpe de penalidad.

d. Procedimiento Cuando se Reanuda el Juego

El juego debe ser reanudado desde donde fue interrumpido, incluso si la reanudación ocurre en un día posterior. El jugador debe, bien antes o cuando se reanude el juego, proceder como sigue:

(i) si el jugador ha levantado la bola, debe, siempre que hubiese tenido derecho a levantarla según la Regla 6-8c, colocar la bola original o una *bola sustituta* en el punto del que fue levantada la bola original. De otra manera, la bola original debe ser repuesta;

(ii) si el jugador no ha levantado su bola, puede, siempre que hubiese tenido derecho a levantarla según la Regla 6-8c, levantar, limpiar y reponer la bola o una *bola sustituta*, en el punto del que fue levantada la bola original. Antes de levantar la bola, el jugador debe marcar su posición; o

(iii) si la bola o el marcador de bola del jugador se mueven (incluso por viento o por agua) mientras el juego está suspendido, debe colocarse una bola o marcador de bola en el punto del cual la bola o marcador original fueron movidos.

Nota: Si es imposible determinar el punto donde la bola ha de ser colocada, debe ser estimado y la bola colocada en el punto estimado. No es de aplicación lo previsto en la Regla 20-3c.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8d:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes.

* Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 6-8d, no hay penalidad adicional bajo la Regla 6-8c.

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR, REGLAS

6-1/1
Forma de juego errónea utilizada en Match Play

P En una competición Foursome por hoyos, cuatro jugadores comienzan su match jugándolo en modalidad Cuatro Bolas. El error se descubre después de jugar el hoyo 9. ¿Cuál es la decisión?

R No es apropiado decidir un match por una modalidad distinta a la que se había determinado para el juego del mismo.

Si la razón por la que se jugó de forma errónea fue ocasionada por un error del Comité, el match debería volverse a jugar. Si la forma equivocada de juego se debió a un error involuntario de los jugadores el match debería volverse a jugar. No obstante, si esto retrasa la competición debería descalificarse a los dos bandos salvo que uno de ellos conceda el match al otro - Ver Reglas 2-4 y 6-1. Si la forma de juego equivocada fue utilizada intencionadamente por los jugadores, deberían ser descalificados - Regla 1-3.

Decisiones relacionadas

- 1-3/7 Acuerdo para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match
- 2-4/21 Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el match
- 33-1/4 Match decidido mediante modalidad equivocada por acuerdo de los jugadores

HÁNDICAP: GENERAL

6-2/1
Significado de "Hándicap"

P Bajo un sistema de hándicaps donde el jugador ha de ajustar su hándicap de acuerdo con una valoración del campo que está jugando, el hándicap de un jugador antes del ajuste es 4,8. Después de aplicar el ajuste apropiado para el campo y los tees a usar para esa competición, el hándicap del jugador es 6. ¿Cuál es su "hándicap" a efectos de la Regla 6-2?

R 6. En una competición por golpes el jugador debe asegurarse de que el hándicap para el campo que va a jugar y los tees que va a usar está registrado en su tarjeta de resultados cuando se devuelve al Comité.

Decisiones relacionadas

- 6-2b/0.5 Significado de "hándicap" cuando no se utiliza el hándicap completo

HÁNDICAP EN JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

6-2a/1
No determinar el hándicap antes de empezar un match

No hay penalidad si los jugadores no declaran mutuamente su hándicap antes de empezar un match. Si por eso resulta que uno de ellos no recibe un punto de hándicap en un hoyo en el que lo habría tenido, el hoyo queda como se jugó.

6-2a/2
Punto de hándicap aplicado por error en hoyo en que no corresponde

P En un match entre **A** y **B**, de acuerdo con la tabla de aplicación del hándicap, **A** recibía punto en el hoyo 9. Sin embargo, tanto **A** como **B** creían erróneamente que el punto de hándicap se aplicaba en el hoyo 7 y el match se jugó de esa forma. Posteriormente, el Comité descubrió el error. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El Comité no debería hacer nada. Dado que los jugadores no se pusieron de acuerdo para modificar la Tabla de Hándicap sino que lo hicieron por error, no hay infracción de la Regla 1-3. El match debería mantenerse como quedó (ver Nota a la Regla 6-2).

6-2a/3
Se reclama punto de hándicap en hoyo equivocado; el error se descubre antes de terminar el hoyo

P En un match, en el lugar de salida de un hoyo **A** señala, por error, que en ese hoyo tiene punto. Cuando **A** se está preparando para patear, su contrario **B** se da cuenta de que **A** no tiene punto; se lo dice y reclama el hoyo basándose en que **A** le dio información equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R El hoyo debería terminarse sin que **A** reciba punto y sin penalidad para nadie. **A** no dio información equivocada. Es obligación de cada jugador saber en qué hoyos da o recibe puntos ver Nota en Regla 6-2.

Decisiones relacionadas

- 2-5/13 Punto de hándicap extra tomado por error en un match; consideración de reclamación posterior

6-2a/4
Reclamación de punto de hándicap después de conceder el hoyo

P En un match hándicap, **A** hizo 3 golpes. **B**, que tenía un putt para un 4 bruto, olvidó que tenía punto en ese hoyo y concedió el hoyo a **A**. Antes de que **A** o **B** jugasen del siguiente lugar de salida **B** se acordó que tenía punto en el anterior hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R **A** ganó el hoyo cuando **B** se lo concedió (Regla 2-4). Era responsabilidad de **B** saber en qué hoyos recibía puntos - ver Nota a la Regla 6-2. Como **B** olvidó que tenía punto debe sufrir las consecuencias.

6-2a/5
Hándicap erróneo usado en un match por equivocación; el error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado

P En un match hándicap entre **A** y **B**, **A** afirmó equivocadamente, antes de comenzar, que su hándicap era 10, cuando en realidad era 9. El match se jugó sobre la base de que **A** tenía hándicap 10 y **A** ganó el match. El error se descubrió cuando ya se había anunciado oficialmente el resultado. ¿Cuál es la decisión?

R El match queda como se jugó. No puede admitirse ninguna reclamación de **B**, a menos que **A** supiera que estaba dando información equivocada sobre su hándicap - ver Reglas 2-5, 6-2a y 34-1a.

6-2a/6
Utilización de hándicap mal ajustado en Juego por Hoyos (Match Play)

P En una competición hándicap en el Juego por Hoyos, (Match Play) las condiciones establecen que si los hándicaps fueran diferentes, se usaría la diferencia total del hándicap. En un partido (Match Play) los jugadores, que no conocían esta condición, usaron los ¾ de la diferencia y ganó el hándicap más bajo. ¿Cómo debería actuar el Comité?

R El Comité debería decidir que el resultado del match se mantiene. Los jugadores no se enteraron de las condiciones de la competición (Regla 6-1) y ellos son los únicos culpables.

Decisiones relacionadas con la 6-2a/5 y 6-2a/6

- 30-3a/3 Determinación de la asignación de hándicap en Cuatro Bolas por hoyos si un jugador no puede competir
- 33-1/12 Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité

HÁNDICAP EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

6-2b/0.5
Significado de "hándicap" cuando no se utiliza el hándicap completo

P En una competición por golpes (por ejemplo, un Cuatro Bolas (four-ball) existe una condición de la competición por la que los jugadores no reciben su hándicap completo. Según la Regla 6-2b, ¿Hasta qué punto es el jugador responsable de anotarlo en su tarjeta?

R El jugador debe anotar su hándicap completo. Es responsabilidad del Comité ajustar su hándicap al aplicar la condición de la competición.

Decisiones relacionadas

- 6-2/1 Significado de "Hándicap"

6-2b/1
Hándicap erróneo usado en Juego por Golpes (Stroke Play) por error; se descubre después de cerrar la competición

P En una competición por golpes (Stroke Play) **A** creía que su hándicap era 10, lo que hizo constar en su tarjeta. De hecho su hándicap era 9. Ganó la prueba a causa del error. Se anunció el resultado y después se descubrió el error. ¿Cuál es la decisión?

R La competición debería quedar como se jugó. De acuerdo con la Regla 34-1b no puede imponerse una penalidad por la Regla 6-2b una vez que la competición está cerrada, a menos que el competidor usara a sabiendas un hándicap más alto que el que le correspondía.

6-2b/2
Hándicap erróneo usado a sabiendas en Juego por Golpes (Stroke Play); el error se descubre después de cerrar la competición

P A finales de junio, **A** se inscribió en una competición hándicap por golpes (Stroke Play) a celebrarse el 10 de julio haciendo constar que tenía un hándicap de 7, lo cual era correcto. El día 1 de julio el hándicap de **A** bajó a 6 golpes y él se enteró de la bajada.

El 10 de julio jugó la competición por golpes y entregó su tarjeta con un hándicap de 7 que figuraba en ella, y esto afectó al número de golpes que recibía. De acuerdo con las condiciones de la prueba, debía haber anotado su hándicap actualizado de 6. Después de cerrar la competición se descubrió que **A** había jugado con 7 en vez de con 6.

El Comité preguntó a **A** y éste respondió que sabía que debería haber jugado con su hándicap actualizado o que no estaba seguro en aquel momento. ¿Qué debería hacer el Comité?

R En ambos casos, se considera que ha jugado a sabiendas con un hándicap superior a aquel al que tenía derecho y está descalificado bajo la Regla 34-1b, Excepción (ii).

Si **A** hubiese creído que los jugadores tenían que usar sus hándicaps en el momento de la inscripción, no habría habido penalidad, ya que la competición se había cerrado (Regla 34-1b).

6-2b/2.5
En un Foursome por golpes (Stroke Play) un competidor anota un hándicap incorrecto para su compañero, error descubierto después de cerrar la competición

P **A** y **B** eran compañeros en una competición Foursome por golpes (Stroke Play). Al final de la vuelta, **A** anotó en la tarjeta que su hándicap era 8 pero erróneamente y sin conocimiento de **B**, anotó para **B** un hándicap de 10, cuando en realidad **B** sabía que su hándicap era 9. El error afectaba al número de golpes que recibía el bando pero no fue descubierto hasta después de cerrar la competición. ¿Cuál es la decisión?

R El bando debería ser descalificado por entregar una tarjeta en la que **B** tenía un hándicap más alto que el que le correspondía y esto afectaba al número de golpes recibidos (Regla 6-2b). Dado que **B** sabía que su hándicap era 9 el hecho de que la competición estuviera cerrada es irrelevante - Ver Regla 34-1b (ii).

6-2b/3
Competidor que gana una prueba con un hándicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después

P El Comité erróneamente adjudicó a un competidor un hándicap de 17 cuando debería haber sido 16 y lo publicó en el tablón de anuncios. El competidor ganó una prueba por golpes como consecuencia del error. ¿Puede el Comité rectificar el error varios días después y retirarle el premio?

R Sí. No hay límite de tiempo para rectificar tal error. La Regla 34-1b no es de aplicación puesto que se refiere a penalidades, no a errores del Comité. El competidor no debería ser descalificado pero su resultado neto debería ser aumentado en un golpe.

Decisiones relacionadas

- 33-5/2 El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio
- 34-1b/6 Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador

6-2b/3.5
Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición

P En una competición por golpes (Stroke Play) el Comité prepara las tarjetas en la que figura el hándicap del competidor, además de su nombre y la fecha. El Comité anota por error el hándicap del competidor como 7 en vez de 6 y ello afecta al número de golpes que recibe. El error se mantiene hasta que se devuelve la tarjeta pero antes de que la competición se haya cerrado. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor debería ser descalificado por la Regla 6-2b. Es responsabilidad del competidor asegurarse que es correcto el hándicap anotado en su tarjeta antes de devolverla al Comité.

6-2b/4
Competidores en una competición Foursome no anotan los hándicaps individuales en la tarjeta

P En una competición Foursome por golpes, **A** y **B**, que son compañeros, calculan correctamente su hándicap combinado y lo anotan en su tarjeta en lugar de sus hándicaps individuales. **A** y **B** fueron descalificados. ¿Fue correcta la decisión?

R Sí. En cualquier vuelta de una competición hándicap por golpes es responsabilidad del competidor asegurarse de que su hándicap esté anotado en su tarjeta antes de entregarla al Comité (Regla 6-2b).

El término "competidor" incluye al compañero en una competición Foursome por golpes (ver Definición de "Competidor"). Por lo tanto, los hándicaps individuales de **A** y **B** deberían haberse anotado en la tarjeta. Como sólo se anotaron el hándicap combinado, **A** y **B** fueron correctamente descalificados.

6-2b/5
Competición en la que se utilizan los dos mejores resultados de cuatro vueltas para determinar el ganador; competidor que entrega su tarjeta con un hándicap superior

P Una competición hándicap se basa en los dos mejores resultados de cuatro. En la primera vuelta, un competidor entrega su tarjeta con un hándicap superior al que le corresponde y esto afecta a los puntos que recibe. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor está descalificado solamente de la primera vuelta de la competición por lo que ahora tiene tres vueltas para determinar sus dos mejores resultados.

Decisiones relacionadas

- 33/8 Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador.

HORA DE SALIDA

6-3a/1
Aplazamiento de un match final por lesión de un jugador

Si un jugador que llega a una final en Juego por Hoyos (Match Play), sufre una lesión y no puede jugar en la fecha señalada, el Comité puede, con la conformidad del contrario, retrasar el match en un tiempo razonable. Esto se aplica a cualquier modalidad de Juego por Hoyos (Match Play).

Decisiones relacionadas

- 6-8a/3 Interrupción del juego debido a problema físico

6-3a/1.5
Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a

P La Excepción de la Regla 6-3a establece que si un Comité determina que circunstancias excepcionales han impedido que un jugador comience a la hora fijada, no hay penalidad. Con respecto a los siguientes ejemplos, ¿qué circunstancias se consideran excepcionales para justificar que no haya penalidad si el jugador no sale a la hora fijada?

1. El jugador se extravía camino del campo.
2. Hay más tráfico de lo esperado en el camino del campo haciendo que llegue más tarde.
3. Un accidente grave hace que se tarde más en llegar al campo.
4. Se avería el coche del jugador en el camino del campo.
5. El jugador estuvo presente en la escena de un accidente y proporcionó asistencia médica o tuvo que quedarse para declarar como testigo del mismo, y de no ser por ello no habría llegado tarde a su hora de salida.

R No hay una Regla fija. La acción correcta depende de las circunstancias de cada caso y debe dejarse a juicio del Comité.

Normalmente, sólo el ejemplo 5 constituye una circunstancia excepcional amparada por la Excepción de la Regla 6-3a.

Es responsabilidad del jugador asegurarse de que tiene tiempo suficiente para llegar al campo y debe tener en cuenta las posibles demoras. (Revisada)

6-3a/2
Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes

P En una competición por golpes (Stroke Play), el Comité estableció que **A**, **B** y **C** jugarían juntos saliendo a las 9 am. **A** y **B** estaban presentes a la hora fijada. **C** llegó a las 9.02 am después de que **A** y **B** hubieran jugado desde el lugar de salida pero justo a tiempo para jugar en el orden correcto.

¿Cuál es la decisión?

R Como **C** estaba presente y preparado para jugar dentro de los cinco minutos de su hora de salida, incurrió en una penalidad de dos golpes por no empezar a la hora establecida por el Comité (Regla 6-3a). Si **C** hubiese llegado más de cinco minutos por encima de su hora de salida, la penalidad sería la descalificación. En ambos casos, si el Comité determina que circunstancias excepcionales han impedido que **C** comenzase a tiempo, no hay penalidad.

Todos los jugadores de un grupo deben estar presentes y listos para jugar a la hora fijada por el Comité, en este caso a las 9:00 am. El orden de juego es irrelevante. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 6-8b/9 Reanudación del juego; cuándo los jugadores deben estar presentes.

6-3a/2.5
Significado de "Horario de Salida"

P La hora de salida de un jugador figura en la hoja oficial de salida a las 9:00 am. El no llega al primer tee hasta las 9:00:45 am y reclama que, como son todavía las 9:00 am no ha llegado tarde a su hora de salida. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando una hora de salida está fijada para las 9:00 am, la hora de salida se supone que es las 9:00 am y el jugador está sujeto a penalidad bajo la Regla 6-3a si no está presente y preparado para jugar a las 9:00:00 am. Por tanto, el jugador incurrió en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes o de pérdida del primer hoyo en el Juego por Hoyos salvo que el Comité determine que existen circunstancias excepcionales que le han impedido comenzar a la hora fijada (Excepción a la Regla 6-3). (Revisada)

6-3a/3
Horario de salida; en un match ambos Jugadores llegan tarde

P En una competición por hoyos (Match Play), **A** y **B** debían iniciar su match a las 9 am. **A** llega al primer lugar de salida a las 9.01 am, pero antes que **B,** que llega a las 9.03, ¿Cuál es la decisión?

R Si ambos jugadores carecían de circunstancias excepcionales que le impidiesen comenzar a tiempo, cada jugador incurriría en la penalidad de pérdida del primer hoyo. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el primer hoyo se considera empatado y el match comenzaría en el segundo hoyo. (Revisada)

6-3a/4
Horario de salida; jugador llega tarde pero el grupo no puede tomar la salida por demora en el juego

P Un jugador es incluido por el Comité en un grupo cuya salida está señalada para las 9.00 horas. Ese jugador llega al primer Tee de salida a las 9.06 pero, por cualquier razón (por ejemplo, mal tiempo, juego lento o por una decisión arbitral) la hora de salida ha sufrido retraso. ¿Cuál es la decisión?

R Como no era posible que el grupo tomara la salida en el tiempo originalmente establecido por el Comité y el jugador llegó antes de que el grupo fuera llamado, el jugador no infringe la Regla 6-3a.

Decisiones relacionadas

- 33-3/2 Jugador no presente a la hora de salida; en ese momento el campo está cerrado

6-3a/5
Jugadores que comienzan antes de tiempo

P En el Juego por Golpes, A, B y C tenían salida a las 9:00 am. Todos los jugadores estaban presentes en el primer lugar de salida a las 8:56 am. Sin estar autorizados para hacerlo así por el Comité, A empezó a las 8:58 am, B empezó a las 8:59 am y C empezó a las 9:00 am. ¿Cuál es la decisión?

R Salvo que el Comité considere que los jugadores han empezado antes como resultado de un error del Comité o su representante, A y B están sujetos a una penalidad de descalificación por no empezar a la hora establecida (ver la penalidad bajo la Regla 6-3a). Sin embargo, a la vista del hecho de que empezar dentro de los cinco minutos posteriores a la hora de salida resulta en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes bajo la Regla 6-3a, la penalidad por empezar antes, pero dentro de los cinco minutos de la hora de salida, debería ser la misma. Por lo tanto, bajo la Regla 33-7, el Comité debería modificar la penalidad de descalificación a una penalidad de dos golpes, salvo que haya una buena razón para no hacerlo así, como por ejemplo porque los jugadores ignoraran una instrucción directa del Comité de que no empezarán antes de las 9:00 am.

C no incurre en penalidad ya que empezó a las 9:00 am, que era la hora establecida por el Comité. (Nueva)

Decisiones relacionadas

- 6-8b/6 El juego es suspendido por el Comité; competidor que no reanuda el juego en el momento ordenado por el Comité

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-3a: Ver Horario de Salida" en el Índice.

CADDIE

6-4/1
Significado de "instrucciones específicas" en la definición de "caddie"

P **A** y **B** comparten un caddie. **A** pide al caddie que le traiga un palo. El caddie saca el palo de la bolsa de **A**, pone las dos bolsas detrás del green y camina hacia **A** para darle el palo. En este momento **B** juega su bola que golpea una de las bolsas. ¿Cuál es la decisión?

R **B** incurre en penalidad de un golpe por la Regla 19-2 (bola en movimiento desviada o detenida por el equipo del jugador).

La definición de "Caddie" (segundo párrafo) establece que cuando un caddie es compartido por más de un jugador, el equipo que lleve se considera que pertenece al jugador cuya bola esté implicada en un incidente, (en este caso, **B**).

La única excepción a lo arriba señalado se da cuando el caddie compartido está actuando bajo instrucciones específicas de otro jugador (o el compañero de otro jugador) compartiendo caddie. En este caso, aunque **A** pidió al caddie que le trajese un palo, no le dio instrucciones para que al cumplir su petición, colocase las bolsas en una posición determinada. Al colocar las bolsas como lo hizo, el caddie no actuaba de acuerdo con unas "instrucciones específicas" de **A** en el sentido de esta frase en la definición de "Caddie". **B** pudo, antes de jugar, indicar al caddie que moviese las bolsas si pensó que podía golpearlas.

Decisiones relacionadas

- 19-2/8 La bola del jugador golpea la bolsa del contrario, o del compañero-competidor, dejada por caddie compartido

6-4/2 (Reservada)

6-4/2.5
Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (trolley)

P Durante una vuelta, los palos de un jugador son transportados en un coche con motor o en un carro (trolley), por un amigo que no realiza ninguna de las otras funciones de un caddie. ¿Se considera que este amigo es el caddie del jugador?

R Sí. Al conducir el coche o empujar el carro (trolley) se considera que el amigo lleva los palos del jugador - Ver Definición de "Caddie".

Decisiones relacionadas

- 19/2 Consideración de una persona en un coche compartido
- 33-1/9.5 Infracción de la condición sobre transporte por el caddie
- 33-8/4 Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf

6-4/3
Un jugador cuyos palos son transportados en un coche motorizado contrata los servicios de una persona para que realice todas las demás funciones de un caddie

P Un jugador cuyos palos son transportados en un coche motorizado contrata a una persona para que realice todas las demás funciones de un caddie. ¿Está permitido esto y se considera que esta persona es un caddie?

R La persona contratada se considera un caddie.

Este arreglo es aceptable siempre que el jugador no haya contratado a otra persona para conducir el coche. En tal caso el conductor del coche, puesto que transporta los palos del jugador, es también un caddie. La Regla 6-4 prohíbe al jugador tener dos caddies al mismo tiempo.

Así que es posible esta combinación, **(a)** si el jugador y un contrario o compañero-competidor comparten el coche, incluso si el jugador va andando y el contrario o compañero-competidor conduce el coche, o **(b)** si el coche no es compartido con el contrario o compañero-competidor y el jugador lo conduce.

6-4/4
Caddie que contrata a un muchacho para que lleve todos los palos del jugador excepto el putter

P El caddie de un jugador contrata a un muchacho para que lleve todos los palos del jugador excepto el putter que lo lleva él. El caddie ayuda al jugador en las demás funciones, es decir, atiende la bandera y da consejo. El muchacho no ayuda. ¿Está permitido esto?

R No. Habría que considerar que el jugador tiene dos caddies, infringiendo la Regla 6-4.

6-4/4.5
Otro caddie o un amigo lleva los palos del jugador mientras su caddie vuelve al lugar de salida con el guante del jugador

P Un jugador camina desde el green anterior hacia el próximo lugar de salida con su driver mientras su caddie se adelanta con los palos para ganar tiempo. El caddie se da cuenta de que tiene el guante del jugador y deja los palos a otro caddie o a un amigo para que los lleve mientras devuelve el guante al jugador. ¿Tenía el jugador dos caddies infringiendo la Regla 6-4?

R No. El acto casual de cualquiera que ayude al jugador o a su caddie en estas circunstancias no constituye una infracción a la Regla 6-4.

6-4/5
Portador de paraguas empleado además del caddie

P ¿Puede un jugador contratar un caddie y, además, una segunda persona para que lleve el paraguas y lo mantenga sobre su cabeza (salvo cuando ejecuta el golpe) para protegerle del sol o de la lluvia?

R Sí. La segunda persona sería causa ajena. No obstante, el Comité puede prohibir la utilización de un portador de paraguas en las condiciones de la competición.

6-4/5.3
Estatus de personas adicionales y de los artículos que transportan éstas para el jugador

P ¿Puede un jugador tener un caddie que le lleve sus palos y tener también personas adicionales que lleven artículos que no sean palos (por ejemplo, un impermeable, paraguas, comida y bebida) para el jugador?

R Sí. Las personas adicionales serían causas ajenas y cualquier artículo llevado por ellas sería también considerado causa ajena mientras que esté en su poder. Sin embargo el Comité puede prohibir el uso de tales personas en las condiciones de la competición.

6-4/5.5
Aplicación de la penalidad cuando el jugador tiene varios caddies.

P Un jugador completa el juego del primer hoyo utilizando dos caddies. Cuando se dirige al lugar de salida del segundo hoyo le advierten de su infracción de la Regla 6-4. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador está penalizado en ambos hoyos tanto en el primero como en el segundo. Puesto que no corrigió su error antes de embocar en el primer hoyo, también infringió la Regla 6-4 entre el juego del primer y segundo hoyo lo que origina una penalidad en el hoyo segundo. El jugador debe corregir inmediatamente su infracción y asegurarse que no tiene más de un caddie a la vez durante el resto de la vuelta estipulada.

En el Juego por Hoyos (Match Play) se ajusta el estado de match deduciendo dos hoyos a la terminación del segundo hoyo.

En el Juego por Golpes (Stroke Play) el jugador incurre en una penalidad de dos golpes en ambos hoyos, el primero y el segundo, para una penalidad total de cuatro golpes.

6-4/6
Consideración de carros tirados por caddie compartido

P **A** y **B** comparten un caddie que tiraba de la bolsa de **A** en un carro y la de **B** en otro. **A** efectúa un golpe y golpea el carro de **B** con su bola. Con referencia a la definición de "Caddie", dado que el carro de **B** no era *transportado* por el caddie, ¿debe considerarse como equipo de **B**?

R No. El carro es considerado como equipo de **A** en estas circunstancias. La palabra "llevar" en la definición no debe ser tomada tan literalmente que excluya el que un caddie tire de un carro

6-4/7
Cambio de caddie durante una vuelta

P ¿Puede un jugador tener más de un caddie durante una vuelta? De ser así, ¿puede cada caddie aconsejar al jugador?

R El jugador puede tener más de un caddie durante una vuelta siempre que haya uno sólo en cada momento. Tiene derecho a recibir consejo por el que esté haciendo de caddie en ese momento - Ver Definición de "Caddie".

Decisiones relacionadas

- 8-1/26 Jugador cambia momentáneamente de caddies para intercambiar consejo.

6-4/8
Un jugador en una competición hace de caddie de otro jugador en la misma prueba

P Dos jugadores que juegan la misma competición en horas diferentes del mismo día hacen de caddie uno del otro. ¿Está permitido esto?

R Sí.

6-4/9
Competidor que abandona durante una vuelta y lleva los palos de otro competidor por el resto de la vuelta

P En Juego por Golpes (Stroke Play) **A**, compañero-competidor y marcador de **B**, abandona durante una vuelta y deja de jugar. Continúa como marcador de **B** y también lleva sus palos por lo que queda de vuelta. ¿Está permitido?

R Sí. Además de ser su marcador **A** se convierte en el caddie de **B** cuando empieza a llevar sus palos.

6-4/10
Acciones que puede realizar un caddie

Aunque las Reglas no se refieren expresamente a ellas, las siguientes acciones son ejemplos de lo que puede realizar el caddie para el jugador sin permiso de éste:

1. Buscar la bola del jugador como está previsto en la Regla 12-1.
2. Colocar los palos del jugador en un obstáculo - Excepción 1 de la Regla 13-4.
3. Reparar tapas de agujeros anteriores y marcas de bola - Reglas 16-1a (vi) y 16-1c.
4. Quitar impedimentos sueltos de la línea de putt o en otra parte - Reglas 16-1a y 23-1.
5. Marcar la posición de una bola sin levantarla - Regla 20-1.
6. Limpiar la bola del jugador - Regla 21.
7. Quitar obstrucciones movibles - Regla 24-1.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-4: Ver "Caddie" en el Índice.

ANOTACIÓN DE RESULTADOS

6-6a/1
Competidor solo, designa su marcador

P En una competición por golpes un competidor solo. No tenía marcador. No estaba presente ningún miembro del Comité para poder asignarle uno. El competidor jugó con dos jugadores que jugaban un match amistoso y uno de ellos le hizo de marcador. ¿Debería aceptar el Comité esta tarjeta?

R Sí, dado que el Comité no facilitó un marcador, el Comité debería autorizar a posteriori al jugador que lo hizo como marcador del competidor.

Decisiones relacionadas

- 33-1/5 Competidor participante en una competición por golpes (Stroke Play) lo hace con dos jugadores que jugaban por hoyos (Match Play)

6-6a/2
Competidor que juega varios hoyos sin marcador

P **A** juega tres hoyos solo, mientras su marcador **B** descansa. Después de esto **B** reanuda el juego y anota el resultado de los hoyos que **A** jugó solo, así como los restantes. ¿Debería aceptarse la tarjeta de **A**?

R No. **A** debió insistir a **B** para que le acompañase o haber suspendido el juego para informar al Comité. Dado que **A** no fue acompañado por un marcador durante tres hoyos, su resultado no es admisible.

6-6a/3
Anotación en casilla equivocada del resultado de los hoyos; el marcador corrige el error cambiando en la tarjeta los números de los hoyos

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un marcador anotó los resultados del competidor en casillas equivocadas. Para corregir su error modificó en la tarjeta los números de los hoyos. ¿Debería aceptarse la tarjeta?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 6-6d/3 Los resultados de los 9 primeros hoyos anotados en las casillas de los segundos y viceversa

6-6a/4
Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor

P En una competición por golpes (Stroke Play), **B** que era compañero-competidor y marcador de **A**, se niega a firmar la tarjeta de **A** basándose en que éste jugó fuera de barras en el lugar de salida del hoyo 15. **A** sostiene que jugó dentro de las barras. El Comité decide a favor de **A**. A pesar de la decisión del Comité, **B** continúa negándose a firmar la tarjeta. ¿Debería penalizarse a **B**?

R No. Un marcador no está obligado a firmar una tarjeta que él cree incorrecta, independientemente de la decisión del Comité. No obstante, el marcador debe informar de los hechos y autentificar los resultados que él considera correctos. El Comité debería aceptar

la certificación del resultado de **A** en el hoyo 15 por otra persona que haya sido testigo del juego del hoyo. Si no hay ningún testigo disponible, el Comité debería aceptar el resultado de **A** sin certificación.

Decisiones relacionadas

- 6-6d/5 Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto
- 34-3/4 Discusión sobre si un jugador ha jugado desde fuera del lugar de salida
- 34-3/9 Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité

6-6a/5
Marcador que, a sabiendas, da por bueno un resultado equivocado pero el competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor entrega un resultado equivocado porque su tarjeta no incluía una penalidad en la que había incurrido. El competidor desconocía haber incurrido en esa penalidad. Su marcador (un compañero-competidor) estaba al tanto de la penalidad pero aún así firmó la tarjeta. Los hechos fueron descubiertos antes de anunciarse oficialmente el resultado de la competición.

El competidor, por supuesto, está descalificado - Ver Regla 6-6d. ¿Está también el marcador sujeto a descalificación?

R Sí. El Comité debería descalificar al marcador por la Regla 33-7.

Decisiones relacionadas

- 1-3/6 El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe
- 33-7/9 Competidor que sabe que un jugador ha infringido las Reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y forma.

6-6a/6
Exigencia de marcar con iniciales la corrección de resultados

P ¿Puede un Comité exigir que se marque con iniciales en la tarjeta los resultados que se han corregido?

R No. Las Reglas no establecen nada de cómo deben hacerse las correcciones en la tarjeta.

Decisiones relacionadas

- 6-6b/8 Obligación de que el resultado sea introducido en ordenador
- 33-1/7 Responsabilizar al competidor de la suma de resultados

6-6a/7
Duplicado de la Tarjeta Entregado

P Al final de una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor devuelve al Comité una tarjeta que no es la emitida por éste (P. Ej. Porque la original se ha perdido o está ilegible debido a la lluvia). La nueva tarjeta contiene el nombre del competidor y el resultado y ha sido firmado por él y por su marcador. ¿Debería aceptarse?

R Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6a: Ver "Resultados y Tarjetas de Resultados" en el Índice.

FIRMAR Y DEVOLVER LA TARJETA

6-6b/1
El competidor y el marcador firman la tarjeta en lugares equivocados

No hay penalidad si un marcador firma la tarjeta del competidor en el sitio del jugador y el jugador la firma en el sitio del marcador.

6-6b/2
Competidor que pone sus iniciales en el espacio reservado para su firma

P En lugar de poner su firma habitual en su tarjeta, un competidor pone sus iniciales. ¿Ha cumplido con los requisitos de la Regla 6-6b?

R Sí.

6-6b/3
Competidor que no firma la tarjeta de su primera vuelta; error descubierto después de terminar la última vuelta

P En una competición por golpes a 36 hoyos, se descubrió justo antes de anunciar el resultado que un competidor no había firmado su tarjeta de la primera vuelta. En los demás detalles las tarjetas de ambas vueltas eran correctas. ¿Debería ser descalificado?

R Sí, puesto que infringió la Regla 6-6b.

Decisiones relacionadas

- 33-7/3 Competidor que no firma la tarjeta debido a falta de tiempo concedido por el Comité

- 34-1b/2 Se descubre que el competidor no ha firmado la tarjeta después de cerrada la competición

6-6b/4
Tarjetas devueltas con demora debido a que el Comité no indicó a los jugadores donde entregarlas

Es obligación del Comité informar a los competidores dónde y a quién deben entregar las tarjetas. Si el Comité no lo hace, y por ello algún competidor demora la entrega de la tarjeta, no se justifica una penalidad de descalificación por la Regla 6-6b o por cualquier otra Regla.

6-6b/5
Tarjeta firmada por marcador no designado por el Comité

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** y **B** fueron designados por el Comité para marcarse mutuamente. Durante la vuelta se les unió **C** como espectador; desde ese momento **C** anotó los resultados en las tarjetas de **A** y **B**, firmándolas al final de la vuelta y devolviéndoselas a **A** y **B**. Estos comprobaron sus respectivas tarjetas, las firmaron y las devolvieron al Comité. Antes de cerrar la competición el Comité se dio cuenta de que **A** no había firmado la tarjeta de **B** y viceversa. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que **C** no había sido designado por el Comité como marcador y que no existían circunstancias excepcionales, **A** y **B** deberían ser descalificados por la Regla 6-6b.

6-6b/6
El marcador desaparece con la tarjeta del competidor

P En una competición por golpes (Stroke Play), se indicó a los competidores que entregasen sus tarjetas en la pizarra de resultados. Sin que el competidor se diese cuenta, su marcador abandonó el campo rápidamente una vez terminada la vuelta sin pasar por la pizarra de resultados. Se había llevado con él la tarjeta del competidor. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El Comité debería hacer el máximo esfuerzo para localizar al marcador. Si no lo consigue, debería aceptar la certificación del resultado de cualquier otro testigo de la vuelta, quizás del caddie del marcador o el del propio competidor. Si nadie más que el marcador fue testigo de la vuelta, el resultado debería aceptarse sin la confirmación del marcador.

6-6b/7
Tarjeta corregida por el competidor después de que el marcador ha abandonado el lugar de entrega de tarjetas

P Un marcador firmó la tarjeta, se la dio al competidor y se fue de la zona. El competidor descubrió un error en el resultado del hoyo 14; el marcador había anotado un 5 cuando, de hecho, el competidor hizo 4. Sin consultar al Comité, el competidor corrigió la tarjeta, la firmó y la entregó al Comité. Posteriormente, el Comité se enteró de lo sucedido, preguntó al marcador y al competidor y se determinó que realmente el resultado del hoyo 14 fue un 4. ¿Infringió el competidor la Regla 6-6b y por ello ha de ser descalificado?

R Sí. Cuando el competidor modificó el resultado de la tarjeta, invalidó la certificación de su resultado hecha por el marcador. Por lo tanto, entregó un resultado en su tarjeta que el marcador no había firmado.

Si antes de devolver su tarjeta el competidor hubiese informado al Comité que había corregido el error, no habría tenido penalidad.

6-6b/8
Obligación de que el resultado sea introducido en ordenador

P ¿Puede un Comité, como condición de la competición, obligar a que un competidor deba introducir su resultado en un ordenador?

R No. Ello supondría modificar la Regla 6-6b.

Sin embargo, aunque no es permisible penalizar a un jugador bajo las Reglas de Golf por no introducir su resultado en un ordenador, un Comité puede, con el fin de ayudar a la organización de la competición, introducir una "Normativa del Club" a este fin y establecer sanciones disciplinarias (por ejemplo, no jugar en siguientes competiciones del Club) por no actuar de acuerdo con la normativa.

Decisiones relacionadas

- 6-6a/6 Exigencia de marcar con iniciales la corrección de resultados
- 33-1/7 Responsabilizar al competidor de la suma de resultados

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6b: Ver "Resultados y Tarjetas de Resultados" en el Índice.

ALTERACIÓN DE LA TARJETA

6-6c/1
Cuándo se considera entregada la tarjeta de resultados

P La Regla 6-6c prohíbe alteraciones en la tarjeta de resultados "después de que el competidor la ha entregado al Comité". ¿Cuándo se considera entregada una tarjeta de resultados?

R Esto es una cuestión a decidir por el Comité y dependerá de la naturaleza de la competición. El Comité debería designar una "zona de recogida de tarjetas" donde los jugadores deben entregar sus tarjetas de resultados (por ejemplo, una carpa, un camión trailer, la tienda de golf, en la pizarra de resultados, etc.). Cuando se hace así, la Regla 6-6c debería ser interpretada como que el competidor, en el interior del "área de recogida de tarjetas", se considere que está en el proceso de la entrega de su tarjeta. Pueden efectuarse alteraciones de los resultados en la tarjeta incluso si el jugador ha entregado la tarjeta a un miembro del comité, pues se considera que ha entregado la tarjeta de resultados cuando el jugador ha abandonado el área de recogida de tarjetas.

Alternativamente, el Comité puede obligar a un competidor a devolver su tarjeta de resultados introduciéndola en un buzón y considerar como devuelta cuando es depositada dentro del buzón, aunque el jugador no haya abandonado el área de recogida de tarjetas.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6b: Ver "Resultados y Tarjetas de Resultados: Alteración de la Tarjeta" en el Índice.

HOYO CON RESULTADO ERRÓNEO

6-6d/1
Total correcto pero falta anotar un hoyo

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** entregó su tarjeta. El Comité se dio cuenta que no estaba anotado el hoyo 17; no obstante el resultado total de la vuelta de **A** anotado en la tarjeta bien por él o por su marcador era correcto. ¿Cuál es la decisión?

R **A** debería ser descalificado por infracción de la Regla 6-6d.

Decisiones relacionadas

- 31-3/1 Resultado bruto del compañero con mejor resultado neto, omitido en la tarjeta

6-6d/2
El resultado total anotado por el competidor es incorrecto

P En Juego por Golpes (Stroke Play) el competidor entrega su tarjeta al Comité. La anotación de cada hoyo es correcta pero la suma está equivocada reflejando un golpe menos de los empleados. ¿Tiene penalidad el competidor?

R No. El competidor sólo es responsable de la corrección del resultado anotado en cada hoyo (Regla 6-6d). El responsable de la suma es el Comité (Regla 33-5). Si el competidor anota una suma equivocada, el Comité debe corregir el error sin penalizar al competidor.

6-6d/3
Los resultados de los 9 primeros hoyos anotados en las casillas de los segundos y viceversa

P Un competidor que comenzó por el hoyo 10 entregó una tarjeta donde estaban anotados los 9 primeros hoyos en las casillas correspondientes a los segundos y viceversa. ¿Debería ser descalificado por tener anotado algún hoyo con resultado inferior al obtenido?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 6-6a/3 Anotación en casilla equivocada del resultado de los hoyos; el marcador corrige el error cambiando en la tarjeta los números de los hoyos

6-6d/4
El Resultado del Competidor Anotado en la Tarjeta con el nombre de su Compañero-competidor y Viceversa

P **A** y **B** juegan juntos en una competición Stroke Play (Juego por Golpes). **A** es el marcador de **B** y **B** el de **A**. El starter distribuye una tarjeta de resultados a cada jugador. Cuando se devuelven las tarjetas, la tarjeta con el nombre impreso de **A** contiene los resultados correctos de **B** y viceversa. Cada tarjeta contiene la firma del competidor cuyos resultados están registrados junto con la firma de su marcador.

El descuadre entre los nombres impresos de los competidores con los resultados registrados se descubre después de que las tarjetas han sido devueltas. ¿Cuál es la decisión?

R Asumiendo que cada competidor ha firmado la tarjeta en la cual se registraron sus resultados y que el marcador también ha firmado esta tarjeta, el Comité debería suprimir (tachar) el nombre impreso en la tarjeta, anotar el nombre del competidor cuyos resultados están registrados en la tarjeta y aceptar, sin penalidad, la tarjeta de cada jugador. Los errores administrativos de esta naturaleza no están contemplados por las Reglas y el Comité debería

corregir tal error. No hay tiempo límite para corregir este error administrativo. La Regla 6-6b implica que el competidor es responsable sólo de la correcta anotación del resultado de cada hoyo, asegurándose de que el marcador ha firmado su tarjeta y él mismo también lo ha hecho.

Se aplicaría el mismo principio en el caso de que se entregara una tarjeta de resultados sin ningún nombre anotado.

6-6d/5
Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto

P Todos los golpes efectuados por **A** en el hoyo 18 fueron vistos por espectadores pero cuando la tarjeta fue devuelta al Comité el resultado anotado en ese hoyo era menor que el que los espectadores decían que había obtenido. ¿Qué debería hacer el Comité?

R Si surge alguna duda sobre la validez de una tarjeta, el Comité debería consultarlo con el competidor y el marcador, teniendo en cuenta también el testimonio de otros testigos.

Si las pruebas demuestran que la anotación del hoyo 18 fue inferior al resultado obtenido, el Comité debería descalificar a **A** (Regla 6-6d). En otro caso, no se aplica penalidad.

Decisiones relacionadas

- 6-6a/4 Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor
- 34-3/4 Discusión sobre si un jugador ha jugado desde fuera del lugar de salida
- 34-3/9 Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6d: Ver "Resultados y Tarjetas de Resultados" en el Índice.

DEMORA INDEBIDA

6-7/1
El Jugador vuelve al lugar de salida para recoger un palo olvidado

P Un jugador al llegar al green se da cuenta de que ha dejado su putter en el lugar de salida. Vuelve al lugar de salida para recogerlo. Si esto demora el juego, ¿está sujeto a penalidad el jugador?

R Sí. En este caso se aplica la Regla 6-7 (Demora Indebida) y no la Regla 6-8a (Interrupción del Juego).

6-7/2
Buscar una bola perdida durante 10 minutos

P Si un jugador busca una bola perdida durante 10 minutos, ¿está sujeto a penalidad por demora indebida de acuerdo con la Regla 6-7?

R Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-7: Ver "Demora Indebida" en el Índice.

INTERRUPCIÓN DEL JUEGO: CUÁNDO ESTÁ PERMITIDO

6-8a/1
Quedarse a ver la televisión durante 45 minutos después de 9 hoyos

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un grupo después de jugar nueve hoyos fue a la casa club para ver por televisión durante 45 minutos la vuelta final de un torneo de golf. Después el grupo reanudó el juego. ¿Debería penalizarse a los componentes de este grupo por la Regla 6-7 (Demora Indebida) o por la Regla 6-8 (Interrupción del Juego)?

R Los componentes deberían ser descalificados por la Regla 6-8a.

6-8a/2
Protegerse mientras se espera para jugar

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un grupo que va a iniciar un hoyo está esperando para poder jugar a que el grupo que le precede esté fuera de su alcance, ¿puede protegerse de la lluvia en un refugio próximo?

R Sí, pero el grupo debe dejar el refugio y reanudar el juego tan pronto como el grupo de delante esté fuera de su alcance.

6-8a/2.5
Interrupción del juego para refrescarse

El Comité no puede permitir a los jugadores interrumpir el juego para refrescarse por un período de tiempo prolongado durante una vuelta estipulada. Tal circunstancia modificaría la Regla 6-8a.

Sin embargo, el Comité puede, en las condiciones de una competición, permitir a los jugadores interrumpir el juego por un corto espacio de tiempo (por ejemplo, hasta 5 minutos) si se considera que hay una buena razón (por ejemplo, peligro de deshidratación o

calor sofocante en climas calurosos o la necesidad de entrar en calor en climas fríos, por ejemplo).

De cualquier forma, puesto que las Reglas establecen específicamente para los jugadores la obligación de jugar sin demora indebida (Regla 6-7) y con continuidad (Regla 6-8a), no es recomendable tal condición.

6-8a/2.7
Entrar en la casa club o chiringuito para tomar un refresco durante la vuelta

P ¿Puede un jugador, entre el juego de dos hoyos, entrar en la casa club o en un "chiringuito" para obtener un refresco si continúa inmediatamente hacia el siguiente lugar de salida y consume el alimento y/o bebida durante la continuación de la vuelta?

R Sí. Un jugador puede entrar en la casa club o "chiringuito" sin penalidad (ver Nota a la Regla 6-8a).

Sin embargo, el jugador no debe incurrir en demora indebida en su propio juego ni en el de su contrario o cualquier otro competidor (Regla 6-7).

6-8a/3
Interrupción del juego debido a problema físico

P Durante una vuelta un jugador queda temporalmente incapacitado por agotamiento producido por el calor, la picadura de una abeja o por ser golpeado por una bola. El jugador da cuenta de su problema al Comité y pide que le conceda algún tiempo para recuperarse. ¿Debería acceder el Comité?

R La decisión depende del Comité. La Regla 6-8a (iv) permite al jugador interrumpir el juego por una súbita enfermedad y el jugador no incurre en penalidad si informa al Comité tan pronto como pueda y el Comité considera satisfactoria la razón. Parecería razonable que el Comité concedería al jugador 10 ó 15 minutos para recuperarse de tal problema físico, pero normalmente no sería justo concederle más tiempo.

Decisiones relacionadas

- 6-3a/1 Aplazamiento de un match final por lesión de un jugador

6-8a/4
Interrupción del juego debido a una avería en un coche de golf

P En Juego por Golpes (Stroke Play), dos competidores compartían un coche de golf y durante la vuelta el coche se averió. Los competidores interrumpieron el juego y volvieron a la casa club para coger otro coche. ¿Deberían ser penalizados por interrumpir el juego?

R Si los competidores comunicaron al Comité, tan pronto les fue posible, la interrupción (como exige la Regla 6-8a) parecería oportuno que, dado que no es siempre razonable esperar que los jugadores lleven sus bolsas, el Comité debería considerar el motivo de la interrupción como aceptable. En este caso no habría penalidad siempre que los competidores reanuden el juego cuando el Comité se lo indicara.

6-8a/5
Match interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; uno de los contrarios quiere posteriormente reanudarlo y el otro no, aun cuando el campo está practicable

P De acuerdo con la Excepción en la Regla 6-8a, **A** y **B** interrumpen su match debido a la lluvia. Posteriormente, aunque la lluvia sigue cayendo **A** quiere continuar y **B** se niega porque no quiere jugar bajo la lluvia y no porque considere que el campo esté impracticable. ¿Cuál es la decisión?

R **B** está descalificado (Regla 6-8a). La Excepción en la Regla 6-8a permite la interrupción de un match por acuerdo mutuo. Sin embargo, cuando **A** decidió reanudar el juego, ya no había acuerdo, y **B** estaba obligado a continuar el juego.

6-8a/6
Match interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; posteriormente uno de los contrarios quiere reanudarlo, pero el otro no accede por considerar el campo impracticable

P De acuerdo con la Excepción de la Regla 6-8a, **A** y **B** interrumpen el match por la lluvia. Posteriormente **A** desea continuar el juego. **B** se niega alegando que el campo está impracticable. ¿Cuál es la decisión?

R **B** tiene derecho a someter la cuestión a un miembro del Comité si se le puede encontrar en un tiempo razonable. Si no se le puede encontrar en tiempo razonable, **B** está obligado a continuar el match sin demora (Regla 2-5). Si no lo hace, está descalificado por la Regla 6-8a, que permite a un jugador interrumpir el juego para obtener una decisión sobre un punto en disputa, pero sólo dentro de los límites prescritos en la Regla 2-5.

Sin embargo, antes de reanudar el match, **B** puede hacer una reclamación de que el campo está impracticable (Regla 2-5). Si **B** la hace, (a) el match debería reanudarse en el punto en el que fue interrumpido si el Comité acepta posteriormente la reclamación de **B**, o (b) el match debería quedar como se jugó si el Comité rechazase posteriormente la reclamación de **B**. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8a: Ver "Interrupción y Reanudación del Juego" en el Índice.

SUSPENSIÓN DEL JUEGO: PROCEDIMIENTO

6-8b/1
Competidores jugando un hoyo cuando se suspende el juego, lo interrumpen inmediatamente, pero luego lo completan antes de que el Comité ordene su reanudación

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un grupo estaba jugando un hoyo cuando se anunció que se suspendía el juego. Interrumpieron el juego durante 10 ó 15 minutos y luego decidieron terminar el hoyo aunque el Comité no había anunciado la reanudación. ¿Está permitido esto?

R No. Los competidores que están jugando un hoyo cuando se suspende el juego sólo pueden continuar jugando ese hoyo si lo hacen sin demora (Regla 6-8b). El grupo en cuestión infringió la Regla 6-8b. La penalidad es de descalificación.

6-8b/2
Opciones si se suspende el juego después de que un componente del grupo ha jugado desde un lugar de salida

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** juega desde el lugar de salida y en ese momento la competición se suspende. ¿Puede **B**, compañero-competidor de **A**, jugar su salida aún cuando el juego ha sido suspendido?

R Sí. Al jugar **A** desde el lugar de salida, ha comenzado el juego de ese hoyo y tanto **A** como **B** pueden continuar jugando el hoyo siempre que lo hagan sin demora y después lo interrumpan, o antes o inmediatamente después de completarlo.

6-8b/3
Un competidor de un grupo termina el hoyo después de que el juego haya sido suspendido durante el juego del hoyo

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** juega un golpe desde el lugar de salida y se suspende el juego en ese momento. **B**, compañero-competidor y marcador de **A**, decide no jugar el hoyo hasta que sea reanudado el juego oficialmente. ¿Puede jugar **A** solo y completar el hoyo?

R Sí, siempre que **B** acompañe a **A** hasta que termine el hoyo. En otro caso, **A** estaría sin marcador para ese hoyo y no sería admisible su resultado para la vuelta.

6-8b/3.5
Jugador juega fuera de turno en el Juego por Hoyos después de suspendido el juego por el Comité y después de que el contrario interrumpe el juego.

P En un match, **A** y **B** son contrarios. Están en el proceso de jugar un hoyo cuando el juego es suspendido por el Comité por falta de luz. **A** declara que no desea continuar, pero **B** quiere completar el hoyo que están jugando. ¿Cuál es la Decisión?

R Aunque la Regla 6-8b sugiere que uno de los jugadores del match pueden completar el hoyo (ver Decisión análoga 6-8b/3) las Reglas establecen que los contrarios jugarán juntos y tendrán la oportunidad de observarse mutuamente el juego del otro.

Por tanto, cuando **A** declara que no desea continuar el match después de que el juego ha sido suspendido por el Comité, los jugadores deben interrumpir el juego.

Cuando el juego es interrumpido de esta manera, si cualquier jugador continúa el juego, la Regla 6-8b prescribe una penalidad de descalificación. Sin embargo, en las excepcionales circunstancias descritas, si **B** continuara jugando el hoyo, sería demasiado severa una penalidad de descalificación. En consecuencia, el Comité debería modificar la penalidad de descalificación por la de pérdida del hoyo en cuestión (Regla 33-7).

6-8b/4
Jugador que no puede reanudar en el momento establecido un match suspendido

P Durante una competición por hoyos (Match Play), el campo se vuelve impracticable y el juego es suspendido. El Comité anuncia que los matches suspendidos se completarán al día siguiente. Un jugador dice que no puede jugar el día siguiente. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador es descalificado, por la Regla 6-8b.

Decisiones relacionadas

- 2-4/20 Jugador no puede jugar su match en la fecha indicada; se cambia la fecha y el jugador pide su readmisión

6-8b/5
Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego

P En una competición por golpes (Stroke Play), el Comité después de haber suspendido el juego debido a rayos ordena que se reanude. ¿Tiene que hacerlo el jugador que considera que aún existe peligro por los rayos?

R La Regla 6-8a autoriza al jugador a interrumpir el juego si considera que existe peligro por rayos. Es una de las raras ocasiones en que el jugador realmente tiene la última palabra. La seguridad de los jugadores es primordial, especialmente cuando es corriente el miedo a los rayos y los Comités no deberían arriesgarse a exponer a los jugadores a un peligro.

No obstante, si el Comité ha utilizado todos los medios razonables para estar seguro del pronóstico del tiempo y ha llegado a la conclusión de que no hay peligro de rayos, está en sus manos ordenar la reanudación del juego y descalificar al jugador que no quiera hacerlo por la Regla 6-8b.

Decisiones relacionadas

- 6-8b/8 Jugador dropa una bola después de suspendido el juego por situación peligrosa.
- 30-3e/1 Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición
- 33-2d/3 Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde

6-8b/6
El juego es suspendido por el Comité; competidor que no reanuda el juego en el momento ordenado por el Comité

P En Juego por Golpes (Stroke Play), el Comité suspende el juego. A continuación el Comité avisa a todos los competidores que el sonido de una sirena indicará la reanudación del juego en un tiempo especificado.

Un competidor de un grupo reanudó el juego unos dos minutos antes de que sonase la sirena, porque vio a un grupo de competidores caminando por una calle adyacente. ¿Debería ser descalificado el competidor por la Regla 6-8b?

R No. Dada la naturaleza excepcional de la reanudación del juego, tales errores menores son inevitables y una penalidad de descalificación es demasiado severa.

De acuerdo con ello, si el Comité ha ordenado la reanudación de la competición y un competidor demora (o se anticipa) en no más de 5 minutos, estaría justificado que el comité modificara la penalidad de descalificación por una de dos golpes o, si las circunstancias lo avalan, en suprimirla totalmente de acuerdo con la Regla 33-7.

En este caso, lo apropiado sería modificar la penalidad a dos golpes.

Decisiones Relacionadas:

- 6-3a/5 Jugadores que comienzan antes de tiempo

6-8b/7
Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego

P Es una condición de la competición (Nota de la Regla 6-8b) que los jugadores deben interrumpir el juego inmediatamente después de una suspensión del juego por el Comité por una situación potencialmente peligrosa. ¿En qué circunstancias debería considerar el Comité el suprimir o modificar la penalidad de descalificación por la Regla 33-7?

R La intención de la condición es permitir que el campo sea despejado tan de prisa como sea posible cuando exista una situación potencialmente peligrosa, como los rayos. Un jugador que infringe esta condición puede poner a otros en serio peligro creando la impresión de que no existe peligro. Por consiguiente, se recomienda, generalmente, que la penalidad de descalificación no sea suprimida ni modificada y que cualquier duda sobre este punto deba resolverse contra el jugador.

Sin embargo, si un jugador juega un golpe después de que el juego ha sido suspendido por el sonido de una sirena, el Comité debe considerar todos los hechos relevantes para determinar si el jugador debería ser descalificado o si la penalidad debería ser suprimida o modificada.

A continuación se incluyen ejemplos de decisiones del Comité que están justificadas según las circunstancias:

Después de que ha sonado la sirena:

(a) un jugador estudia su golpe, elige un palo y juega, tardando aproximadamente unos 30 segundos en hacerlo: descalificación,

(b) un jugador juega un golpe de aproximación y emboca con un putt corto, todo en pocos segundos: descalificación,

(c) un jugador, después de preparar el golpe, se aleja de la bola un momento, prepara de nuevo el golpe y entonces completa su golpe en pocos segundos: descalificación,

(d) un jugador, habiendo preparado el golpe, completa el golpe sin demora: no hay penalidad.

6-8b/8
Jugador dropa una bola después de suspendido el juego por situación peligrosa.

P Es una condición de la Competición (Nota bajo la Regla 6-8b) que los jugadores deben interrumpir el juego inmediatamente después de una suspensión del juego por el Comité en una situación potencialmente peligrosa.

Después de que dicha suspensión es acordada por el Comité ¿puede un jugador proceder bajo una Regla dropando una bola o determinando un punto de referencia apropiado; p. ejemplo: el punto más cercano de alivio?

R En vista del propósito de este tipo de suspensión del juego se recomienda que todos los jugadores se cobijen inmediatamente sin tomar ninguna acción posterior. Sin embargo, la interrupción del juego en el contexto de esta condición significa no ejecutar en adelante ningún golpe, y por tanto, no hay penalidad por realizar unas acciones como las descritas.

Decisiones relacionadas

- 6-8b/5 Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego
- 30-3e/1 Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición
- 33-2d/3 Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde

6-8b/9
Reanudación del juego; cuándo los jugadores deben estar presentes.

P En una competición Stroke Play (Juego por Golpes), **A**, **B** y **C** son compañeros-competidores. Cuando el grupo está en la 3ª calle, el Comité suspende el juego. El grupo elije acabar el hoyo nº 3. El Comité programa la reanudación del juego a las 8 a.m. del día siguiente y el grupo será el tercer grupo en jugar desde el lugar de salida del hoyo nº 4 cuando el juego se reanude. ¿Cuándo debe estar el grupo en el lugar de salida del hoyo nº 4?

R El grupo debe estar presente y preparado para jugar en el lugar de salida del hoyo nº 4 cuando le sea posible al grupo jugar. Cualquier jugador que no esté presente en ese momento está descalificado bajo la Regla 6-8b.

Decisiones relacionadas

- 6-3a/2 Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8b: Ver "Interrupción y Reanudación del Juego" en el Índice.

LEVANTAR LA BOLA CUANDO SE INTERRUMPE EL JUEGO

6-8c/1
Explicación de "buena razón para levantarla"

Cuando el juego ha sido suspendido por el Comité de acuerdo con la Regla 6-8a (i) y un jugador interrumpe el juego de un hoyo, tiene derecho a levantar su bola sin penalidad. Si un jugador interrumpe el juego de acuerdo con la Regla 6-8a (ii), (iii) o (iv) no tiene derecho a levantar su bola salvo que exista una "buena razón" para hacerlo conforme a la Regla 6-8c. Es competencia del Comité decidir en cada caso si existe una buena razón.

Normalmente, la bola no debería ser levantada salvo que el jugador tenga que abandonar el lugar en que se encuentra su bola y exista la probabilidad de que una causa ajena mueva o se lleve su bola en su ausencia.

Si un jugador levanta su bola sin que exista una "buena razón" para hacerlo, incurre en un golpe de penalidad por la Regla 6-8c, a menos que estuviera procediendo de acuerdo con otra Regla, como la Regla 16-1b, que le permite levantar la bola.

PROCEDIMIENTO CUANDO SE REANUDA EL JUEGO

6-8d/1
Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; lie de la bola alterado por causas naturales.

P La Regla 6-8d establece que tras una suspensión del juego bajo la Regla 6-8d, el juego debe reanudarse "desde donde fue interrumpido" y debe colocarse una bola en el punto donde reposaba antes de la interrupción. ¿Este enunciado significa que el jugador siempre tiene derecho al lie de la bola que tenía antes de la interrupción?

R No. El lie de la bola o su entorno originales pueden haber sido alterados por causas naturales (por ejemplo, viento, lluvia y agua) y el jugador debe aceptar esas condiciones, empeoren o mejoren el lie de la bola, la zona de colocación o el área de swing o la línea de juego.

6-8d/2
Lie de Bola en Bunker Alterado antes de la Reanudación del Juego

P Después de estar suspendido el juego por el Comité, un jugador marca la posición de su bola y la levanta de un bunker tal como permite la Regla 6-8c. Cuando el juego se reanuda y ha de reponerse la bola, ¿cuál es el procedimiento correcto si se observa que el lie de la bola puede haber sido alterado por el personal de mantenimiento del campo?

R Independientemente de si el marcador de bola ha sido movido o no, si el bunker ha sido remozado por el personal de mantenimiento del campo, el lie original debe ser recreado de la manera más similar posible y debe colocarse una bola en ese lie (Regla 20-3b). La obligatoriedad de recrear el lie original está limitada a lo que dicten las circunstancias de cada caso. Por ejemplo, un lie hundido o con pisadas alrededor de la bola debe ser recreado, mientras que el jugador no está obligado a reponer impedimentos sueltos o restaurar condiciones tales como áreas carentes de arena o con agua accidental que hubieran sido eliminadas por el personal de mantenimiento del campo o haber cambiado de forma natural.

Sin embargo, si el bunker no ha sido remozado por el personal de mantenimiento del campo, el jugador no tiene derecho necesariamente al lie que tenía antes de la suspensión del juego (ver Decisión 6-8d/1). El jugador debe colocar una bola en el punto desde el cual

fue levantada la bola original (Regla 6-8d). Si el marcador de bola se ha perdido cuando se reanuda el juego (ej. movido por el viento o el agua) y es imposible determinar el punto donde la bola ha de colocarse, debe ser estimado y debe colocarse la bola en el punto estimado – ver Nota a la Regla 6-8d (iii) y la excepción a la Regla 20-3c.

Decisiones relacionadas

- 20-3b/5 Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable
- 20-3b/6 Lie de la bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable

6-8d/3
Jugador que dropa una bola inmediatamente después de que el Comité haya reanudado el juego, seguidamente la levanta bajo la Regla 6-8d (ii)

P La bola de un jugador está sobre una obstrucción inamovible cuando el juego es suspendido por el Comité. Después de que el Comité lo reanude y antes de que el jugador ejecute el golpe, toma alivio de la obstrucción de acuerdo con la Regla 24-2b.

¿Antes de golpear la bola dropada, puede levantarla bajo la Regla 6-8d (ii), limpiarla y reponerla o sustituirla?

R Sí. Cuando el jugador interrumpió el juego por la Regla 6-8a, el jugador estaba autorizado a levantar su bola sin penalidad bajo la Regla 6-8c. Cuando se reanuda, la Regla 6-8d sigue en vigor, a pesar de que inicialmente procedió bajo la Regla 24-2b después de que el Comité ordenase la reanudación del juego.

Reanudar el juego, según la Regla 6-8d, significa ejecutar un golpe y por consiguiente la Regla 6-8d (ii) se aplica a la situación del jugador. No es la intención de las Reglas el limitar las opciones del jugador bajo la Regla 6-8d (ii), simplemente porque no tomó alivio hasta que el Comité ordenó la reanudación del juego (vea al análoga Decisión 6-8b/8).

6-8d/4
Bola visible desde el lugar de salida desaparece durante la suspensión del juego.

P El golpe de salida de un jugador quedó en reposo de manera que todos los jugadores del partido o grupo podían observarlo claramente desde el lugar de salida. En ese momento se suspendió el juego. El jugador se puso a cubierto y no levantó la bola. Al reanudarse el juego, la bola, o no estaba o se encontró en un sitio distinto, lejos del lugar en que todos habían visto que reposaba. ¿Cuál es la decisión?

R Como la bola del jugador fue movida mientras que el juego estaba suspendido el jugador debe colocar una bola en el punto del que su bola fue movida, sin penalidad (Regla 6-8d

(iii)). Si este punto no es determinable debe ser estimado y una bola colocada en el punto estimado- ver Nota 6-8d (iii) y la Excepción de la Regla 20-3c.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/25 Bola movida accidentalmente por el jugador durante la suspensión del juego.

6-8d/5
Bola en mala posición en rough movida por una causa ajena durante la suspensión del juego; jugador no estima la posición con la exactitud necesaria

P Un jugador encuentra su bola en un rough profundo y la bola es apenas visible. Antes de que el jugador ejecute un golpe, el Comité suspende el juego y el jugador interrumpe el juego inmediatamente sin levantar su bola. Durante la suspensión del juego una causa ajena mueve la bola del jugador. El jugador es informado de la acción de la causa ajena y al reanudar el juego, el jugador estima el punto donde la bola reposaba originalmente y coloca una bola en ese punto. No obstante, coloca la bola encima de la hierba en una posición mucho mejor que la que tenía anteriormente a la suspensión del juego. ¿Cuál es la Decisión?

R La Nota de la Regla 6-8d exige al jugador estimar el punto donde la bola debe ser colocada y colocar la bola en el punto estimado. Si el jugador coloca su bola en una posición que es significativamente diferente de la posición original, el jugador no ha estimado la posición de la bola con la suficiente exactitud. Al colocar la bola encima de la hierba, el jugador colocó la bola en un lugar equivocado. Si ejecuta un golpe desde ese punto sin antes corregir su error de acuerdo con la Regla 20-6, estaría sujeto a penalidad bajo la Regla 20-7 por jugar desde un lugar equivocado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8d: Ver "Interrupción y Reanudación del Juego" en el Índice.

REGLA 7

PRÁCTICA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas...7-18

7-1. ANTES O ENTRE VUELTAS

a. Juego por Hoyos (Match Play)

En cualquier día de una competición por hoyos, un jugador puede practicar en el *campo* de la competición antes de una vuelta.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

Antes de una vuelta o de un desempate en cualquier día de una competición por golpes, un *competidor* no debe practicar en el *campo* de la competición o probar la superficie de cualquier *green* en el *campo* haciendo rodar una bola o raspando o rascando la superficie.

Cuando dos o más vueltas de una competición por golpes han de jugarse en días consecutivos, un *competidor* no debe practicar entre esas vueltas en cualquier *campo* de la competición que falte por jugar, o probar la superficie de cualquier *green* en dicho *campo* haciendo rodar una bola o raspando o rascando la superficie.

Excepción: Está permitido practicar el putt o pequeños golpes (Chips) en o cerca del primer *lugar de salida* o cualquier área de práctica antes de comenzar una vuelta o un desempate.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7-1b:

Descalificación

Nota: El *Comité* en las condiciones de una competición puede (Regla 33-1) prohibir practicar en el *campo* de la competición en cualquier día de una competición por hoyos, o permitir practicar en el *campo* de la competición, o en parte del *campo* (Regla 33-2c), en cualquier día, o entre vueltas, de una competición por golpes.

7-2. DURANTE UNA VUELTA

Un jugador no debe ejecutar ningún *golpe* de prácticas durante el juego de un hoyo. Entre el juego de dos hoyos un jugador no debe ejecutar un *golpe* de prácticas, excepto que puede practicar el putt o pequeños golpes (Chips) en o cerca de:

a. El *green* del último hoyo jugado,

b. Cualquier *green* de prácticas, o;

c. El *lugar de salida* del siguiente hoyo a jugar en la vuelta,

siempre que un *golpe* de prácticas no se ejecute desde un *obstáculo* y no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

Los *golpes* ejecutados al continuar el juego de un hoyo, cuyo resultado ya se ha decidido, no son *golpes* de práctica.

Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité,* un jugador puede, antes de reanudarse el juego, practicar (a) según lo previsto en esta Regla, (b) en cualquier parte que no sea el *campo* de la competición y (c) de otra manera permitida por el *Comité*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Si la infracción tiene lugar entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

Nota 1: Un swing de práctica no es un golpe de práctica y puede hacerse en cualquier lugar, siempre que el jugador no infrinja las Reglas.

Nota 2: El *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), prohibir:

(a) practicar en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y

(b) rodar una bola en el *green* del último hoyo jugado.

PRACTICAR ANTES O ENTRE VUELTAS, EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

7-1b/1
Un golpe de práctica jugado en el campo antes de una vuelta de competición por golpes

P El día de una competición por golpes (Stroke Play) un competidor, antes de empezar su vuelta, juega un golpe de práctica desde un lugar de salida adelantado del primer hoyo hacia una zona fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor infringe la Regla 7-1b y está descalificado. Sin embargo, en estas circunstancias, el Comité estaría justificado si modificara la penalidad por una de dos golpes, de acuerdo con la Regla 33-7. Si el competidor ha jugado más golpes, la modificación de la penalidad no sería apropiada.

7-1b/2
Suprimir una penalidad por practicar en el campo

P Una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos se celebraba en días consecutivos. Después de terminar su primera vuelta, un competidor miembro del Club donde se celebraba la competición, jugó varios hoyos más y por ello fue descalificado de acuerdo con la Regla 7-1b. ¿Estaría justificado el Comité en suprimir o modificar la penalidad?

R No.

7-1b/3
Competidor que practica en el campo de la competición después de una vuelta clasificatoria y posteriormente ha de jugar un desempate el mismo día.

P Después de acabar su juego en una vuelta por golpes (Stroke Play) clasificatoria para una competición por hoyos (Match Play), un competidor practicó en el campo de la competición después de la salida del último grupo. Al terminar el juego, resultó que el competidor tenía que desempatar para conseguir la última plaza que le daba derecho a participar en la competición por hoyos (Match Play). Este desempate iba a ser a muerte súbita (hoyo por hoyo) y estaba programado para jugarse a continuación. ¿Está descalificado el competidor para el desempate bajo la Regla 7-1b? De ser así, ¿estaría justificado que el Comité no aplicase la penalidad bajo la Regla 33-7?

R El competidor está descalificado. En estas circunstancias no es recomendable dejar de aplicar la penalidad.

7-1b/4
Competición por golpes a 36 hoyos a jugar en dos campos; jugador que al terminar la primera vuelta, practica en ese campo y posteriormente ha de jugar un desempate en ese campo

P Una competición por golpes (Stroke Play) clasificatoria para una competición Match Play se programó en días consecutivos a 36 hoyos. La clasificación había de jugarse 18 hoyos en el campo Este y 18 en el campo Norte. Los desempates se jugarían en el campo Este.

Varios jugadores que jugaron la primera vuelta clasificatoria en el campo Este quisieron jugar más golf. Sabían que infringían la Regla 7-1b si jugaban en el campo Norte por lo que volvieron a jugar el campo Este.

Después de la segunda vuelta clasificatoria, uno de los competidores estaba empatado para el último puesto de clasificación, ¿debería ser descalificado para el desempate en el campo Este por la Regla 7-1b?

R Sí.

7-1b/5
El Caddie de un Competidor Practica o Prueba la Superficie del Campo antes de una Vuelta por Golpes (Stroke Play)

P En Juego por Golpes (Stroke Play), el caddie de un competidor practica o prueba la superficie de greenes del campo antes de comenzar una vuelta. A la vista del segundo párrafo de la Regla 6-1, ¿está el competidor descalificado por la Regla 7-1b?

R No. Un competidor sólo es responsable de las acciones de su caddie durante una vuelta.

7-1b/6
Competición por golpes (Stroke Play) a 54 hoyos en días consecutivos; la segunda vuelta se cancela y un competidor practica en el campo después de la cancelación

P Una competición por golpes (Stroke Play) a 54 hoyos estaba programada para ser jugada en días consecutivos. La segunda vuelta fue cancelada cuando el campo se puso impracticable y la competición quedó reducida a 36 hoyos. Un competidor practicó en el campo el día de la segunda vuelta después de la cancelación. ¿Estaba el competidor descalificado por infringir la Regla 7-1b?

R Sí, porque la competición estaba programada para jugarse en días consecutivos. Es irrelevante que en el momento en que el competidor practicó, la competición ya no podía jugarse en días consecutivos.

Sin embargo, el Comité puede en tales circunstancias permitir la práctica en el campo entre vueltas. Ver Nota a la Regla 7-1b.

7-1b/7
Competidor practica el putt en el tercer green después de terminar el hoyo durante la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos

P Estaba programada una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos en un sólo día. Durante la primera vuelta, un competidor, después de terminar el tercer hoyo juega un putt de práctica en el tercer green. ¿Está descalificado por la Regla 7-1b por practicar en el campo antes de su segunda vuelta?

R No. Un competidor tiene derecho a hacer todo lo que las Reglas le permitan durante una vuelta estipulada. La Regla 7-2 permite al jugador, entre el juego de dos hoyos, practicar el putt o un golpe corto sobre o cerca del green del último hoyo jugado, en cualquier green de

prácticas o en el lugar de salida del hoyo siguiente, siempre que tal golpe de práctica no se juegue desde un obstáculo y no cause demora indebida en el juego (Regla 6-7).

Decisiones relacionadas

- 7-2/8 Competidor practica el putt en el green del hoyo 18 inmediatamente después de acabar la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) que se juega en días sucesivos
- 7-2/9 Un competidor practica el putt en el tercer green en un campo de 9 hoyos durante una competición por golpes (Stroke Play) a 18 hoyos

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 7-1: Ver "Práctica" en el Índice.

PRÁCTICA DURANTE UNA VUELTA

7-2/1
Cuándo se permite la práctica entre hoyos.

P ¿Cuándo el juego de un hoyo ha sido completado por un jugador, por lo que se le permite practicar de acuerdo con la Regla 7-2?

R ***Juego por Hoyos (Match Play):***

Individual	Cuando el jugador ha embocado, le han concedido el siguiente golpe o cualquiera de los jugadores ha concedido el hoyo
Cuatro Bolas	Cuando tanto el jugador como su compañero han embocado, les han concedido los siguientes golpes o cualquiera de los bandos ha concedido el hoyo,

Juego por Golpes (Stroke Play):

Individual	Cuando el jugador ha embocado,
Cuatro Bolas	Cuando el jugador y su compañero (ambos) han embocado o levantado bola,
Bogey, Par y Stableford	Cuando el jugador ha embocado o levantado bola.

Decisiones relacionadas

- 30/6 El jugador efectúa un putt de práctica después de que él y su compañero han terminado el hoyo pero antes de que lo hagan sus contrarios

7-2/1.5
Continuar el juego de un hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) después de decidido el resultado del hoyo

P En un match entre **A** y **B**, **A** emboca haciendo un 4. **B** ha jugado cuatro golpes y su bola reposa en un bunker. Por tanto, el hoyo está decidido. Si **B** juega desde el bunker, ¿se consideraría un golpe de práctica?

R No, los golpes jugados al continuar el juego de un hoyo cuyo resultado ya está decidido, no son golpes de práctica - Ver Regla 7-2.

7-2/1.7
Explicación de "golpes jugados al continuar el juego de un hoyo"

P La Regla 7-2 establece que los golpes jugados al continuar el juego de un hoyo cuyo resultado se ha decidido no son golpes de práctica. ¿Qué significa "continuar el juego de un hoyo"?

R Esta frase cubre situaciones en las que un jugador juega el resto de un hoyo con una bola en juego. Su interpretación no se limita a la continuación del hoyo de acuerdo con las Reglas e incluye, por ejemplo, situaciones en que el jugador juega una bola desde un punto próximo a donde la bola original se fue fuera de límites o en la zona donde se perdió.

7-2/2
Patear en la calle mientras se espera para jugar a green

P Mientras esperaba para jugar a green, un jugador dejó caer una bola en la calle y la golpeó varias veces con el putter. Cuando se le preguntó, dijo que no estaba practicando sino pasando el tiempo. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador infringió la Regla 7-2.

7-2/3
El jugador practica el putt fuera del green mientras espera su turno

P Un jugador levanta su bola del green y mientras espera que su contrario o su compañero-competidor juegue, tira su bola al suelo fuera del green y hace unos pocos putts de práctica. ¿Qué penalidad tiene?

R De acuerdo con la Regla 7-2 el jugador pierde el hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en dos golpes de penalidad en Juego por Golpes (Stroke Play).

7-2/4
Golpear una bola de plástico antes de jugar su bola en juego

P Durante el juego de un hoyo, un jugador ejecuta un golpe con una bola de plástico antes de jugar su bola. ¿Infringe la Regla 7-2?

R Sí.

Decisiones relacionadas
- 14-3/10 Uso de instrumento de entrenamiento durante una vuelta

7-2/5
Golpear una bola de prácticas para devolverla al campo de prácticas

P Durante el juego de un hoyo, un jugador ve algunas bolas del campo de prácticas cercano que están en el campo y devuelve una a dicho campo golpeándola descuidadamente con su palo. ¿Incurre en penalidad por la Regla 7-2?

R Golpear bolas de práctica para devolverlas al campo de prácticas durante el juego de un hoyo puede ser infracción en algunos casos, pero golpear descuidadamente con un palo las bolas de práctica con el propósito aparente de limpiar el campo no es una infracción de la Regla 7-2.

7-2/5.5
Jugador encuentra una bola y la golpea hacia el jugador que la perdió

P Cuando **A** estaba jugando el hoyo 13, **X** que estaba jugando el adjunto hoyo 14, estaba buscando su bola en la calle del 13. **X** al no haber sido encontrada su bola volvió hacia el 14. Entonces **A** encontró la bola de **X** empotrada en la calle del 13 y le llamó. **X** le pidió que se la devolviera y como estaba fuera de alcance para tirarla con la mano, **A** la golpeó con un hierro corto.

Al hacer esto, ¿podría considerarse que **A** jugó un golpe de práctica infringiendo la Regla 7-2?

R No. Dado que sólo actuaba por cortesía, no hay penalidad.

Decisiones relacionadas
- 1-4/4 Jugador que golpea por enfado una bola del grupo que le sigue

7-2/6 (Reservada)

7-2/7
Un swing de práctica desaloja bola oculta

P Un jugador hace un swing de práctica en el rough y desaloja una bola oculta. ¿Hay alguna penalidad?

R No. Dado que el jugador no tiene intención de golpear la bola oculta, su swing sigue siendo un swing de práctica y no es golpe. Por tanto, no se puede decir que ha jugado un golpe de práctica (Regla 7-2) ni que ha dado un golpe a una bola equivocada (Regla 15-3).

Decisiones relacionadas

- 15/2 Jugador que al jugar su bola desaloja una bola escondida
- 18-2a/19 Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida
- 18-2a/20 Bola en juego movida accidentalmente por swing de práctica

7-2/8
Competidor practica el putt en el green del hoyo 18 inmediatamente después de acabar la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) que se juega en días sucesivos

P En una competición por golpes (Stroke Play) a 72 hoyos que se juega en 4 días consecutivos, un competidor, inmediatamente después de embocar en el hoyo 18 de la primera vuelta, juega un putt de práctica en el hoyo 18. ¿Está descalificado por la Regla 7-1b por practicar entre vueltas en el campo?

R No, la Regla 7-2 permite practicar con el putter o con golpes cortos en o cerca del green del último hoyo jugado entre el juego de los hoyos. De ello se deduce que el mismo privilegio se aplica inmediatamente después de la terminación del último hoyo de la vuelta, aunque técnicamente tal práctica sea entre vueltas y no durante la vuelta.

La Regla 7-1b sería de aplicación si un competidor, después de embocar en el hoyo 18, dejara el campo y volviera más tarde a jugar un putt de práctica en el green del hoyo 18.

7-2/9
Un competidor practica el putt en el tercer green en un campo de 9 hoyos durante una competición por golpes (Stroke Play) a 18 hoyos

P Una competición por golpes (Stroke Play) a 18 hoyos se juega en un campo de 9 hoyos. Un competidor, concluido el tercer hoyo, practica el putt en el green de ese hoyo. Dado que

ese jugador volverá a jugar ese hoyo de nuevo como el hoyo 12 de la vuelta estipulada, ¿tiene penalidad el competidor por practicar?

R No. La Regla 7-2 permite que un jugador practique el putt o golpes cortos entre el juego de dos hoyos en o cerca del green del hoyo últimamente jugado.

Decisiones relacionadas con la 7-2/8 y 7-2/9

- 7-1b/7 Competidor practica el putt en el tercer green después de terminar el hoyo durante la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos

7-2/10
Match interrumpido por acuerdo no puede reanudarse hasta tres días después; un jugador quiere jugar en el campo de la competición antes de la reanudación

P De acuerdo con la Excepción de la Regla 6-8a, un match se interrumpe por falta de luz. Los jugadores establecen que el único día que conviene a ambos y sin demorar la competición, es tres días más tarde.

Acuerdan reanudar el match ese día, pero uno de ellos quiere participar en otra competición en el mismo campo al día siguiente. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 7-2 no contempla tal caso y dado que no es razonable prohibir a un jugador jugar en el campo de la competición en tales circunstancias, en equidad (Regla 1-4), cualquiera de los jugadores puede jugar en el campo en cualquier momento antes de la reanudación.

7-2/11
Match interrumpido por acuerdo en el lugar de salida del hoyo 13 y no puede reanudarse hasta el día siguiente; ¿los jugadores pueden jugar los doce primeros hoyos antes de reanudar el match?

P De acuerdo con la Excepción de la Regla 6-8a, un match se interrumpe en el lugar de salida del hoyo 13 por falta de luz. Los jugadores acuerdan reanudar el match al día siguiente por la tarde. Sin embargo, al día siguiente, no es posible reanudar el match en el campo de la competición en el lugar de salida del hoyo 13 porque hay mucha gente jugando en el campo.

Los jugadores desean jugar los doce primeros hoyos y reanudar el match al llegar al lugar de salida del hoyo 13. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 7-2 no contempla tal caso. En equidad (Regla 1-4), los jugadores pueden jugar los doce primeros hoyos y reanudar el match en el lugar de salida del hoyo 13.

7-2/12
Juego suspendido por el Comité; jugador desea practicar tras la reanudación

P En una competición por golpes (Stroke Play), el Comité suspende el juego y se establece la reanudación para las 8 horas del día siguiente.

Un jugador, componente del tercer grupo que jugará desde un Tee de salida determinado, desea continuar la práctica en el área designada para prácticas, después de que el juego ha sido reanudado a las 8 horas dado que ese grupo no jugará a esa hora, ¿cuál es la decisión?

R Una vez reanudado el juego a las 8 horas, la excepción a la Regla 7-2 no es de aplicación. De acuerdo con ello, el jugador está limitado a practicar de acuerdo con la Regla 7-2.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 7-2: Ver "Práctica" en el Índice.

REGLA 8

CONSEJO; INDICACIÓN DE LA LÍNEA DE JUEGO

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

8-1. CONSEJO

Durante una *vuelta estipulada*, un jugador no debe:

a. dar *consejo* en la competición a cualquiera que esté jugando en el *campo* que no sea su *compañero*, o

b. pedir *consejo* a cualquiera que no sea su *compañero* o cualquiera de sus *caddies*.

8-2. INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO

a. En Lugar Distinto al Green

Excepto en el *green*, un jugador puede recibir de cualquiera, una indicación de la línea de juego, pero nadie puede ser situado por el jugador en o cerca de la línea o en una prolongación de la línea más allá del *agujero* mientras se efectúa el *golpe*. Cualquier marca colocada por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea debe ser quitada antes de que se ejecute el golpe.

Excepción: *Bandera* atendida o sostenida en alto - ver la Regla 17-1.

b. En el Green

Cuando la bola del jugador está en el *green*, el jugador, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies* puede, antes, pero no durante el *golpe*, señalar una línea de putt, pero al hacerlo, el *green*, no debe ser tocado. No debe colocarse ninguna marca en ningún punto para indicar la línea de putt.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competición por equipos (Regla 33-1), permitir a cada equipo nombrar una persona que pueda dar *consejo* (incluso señalar una línea para el putt) a los miembros de ese equipo. El *Comité* puede establecer condiciones relativas a la designación y actuación de esa persona, la cual debe identificarse al *Comité* antes de dar *consejo*.

CONSEJO

8/1
Las condiciones de una competición por equipos estipulan quién está autorizado a dar consejo

P Una condición de una competición por equipos estipula que sólo el capitán del equipo puede dar consejo o que la persona designada por cada equipo para dar consejo debe tener condición de aficionado. ¿Está esto permitido?

R Sí, ver la Nota a la Regla 8.

8/2
Capitán de equipo da consejo mientras juega

P Si el Comité ha adoptado la Nota a la Regla 8 como una condición de la competición, ¿puede un capitán de equipo, mientras juega en la competición, dar consejo a un miembro de su equipo que no sea su compañero?

R No.

Decisiones relacionadas con la 8/1 y 8/2: Ver "Equipos" en el Índice

8-1/1 (Reservada)

8-1/2
Intercambiar información sobre distancia

La información referente a la distancia entre dos objetos es información pública y no consejo. Por lo tanto, se permite a los jugadores intercambiar información relativa a la distancia entre dos objetos. Por ejemplo, un jugador puede preguntar a cualquiera, incluso a su contrario, compañero-competidor o a cualquiera de sus caddies, la distancia entre su bola y el agujero. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 14-3/0.5 Regla Local permitiendo el uso de dispositivos medidores de distancia
- 14-3/0.7 Jugador obtiene información sobre distancias medidas con un dispositivo electrónico

8-1/3
Preguntar la exactitud de una marca de distancia

P Un jugador preguntó a otro si la distancia indicada en la señalización de 150 metros es exacta. ¿Cometió una infracción de la Regla 8-1?

R No.

8-1/4 (Reservada)

8-1/5
Pedir información sobre la situación de la bola de otro jugador

P Un jugador dispuesto a jugar a green, pide a un espectador que le indique a qué distancia de la bandera está la bola de su contrario o de su compañero-competidor que está en el green. ¿Infringió el jugador la Regla 8-1?

R No.

Decisiones relacionadas

- 9-2/16 Comprobación de la situación de la bola del contrario antes de jugar

8-1/6
Preguntar al contrario o al compañero-competidor que palo utilizó en un hoyo anterior.

P Durante el juego del hoyo 6, **A** preguntó a **B** qué palo había usado en el hoyo 4, que es un par 3 y que tenía una distancia similar. ¿Infringió **A** la Regla 8-1?

R No.

8-1/7
Después de haber jugado al green un jugador pregunta a su contrario o a su compañero-competidor qué palo utilizó para jugar al green

P **A** juega su segundo golpe y lo envía al green. **B** hace lo mismo. Entonces **A** le pregunta qué palo ha usado para su segundo golpe. ¿Infringió **A** la Regla 8-1?

R No.

8-1/8
Comentario sobre el palo utilizado después de un golpe

P Después de jugar un golpe, un jugador comenta: "Debí usar un hierro 5". ¿Infringió el jugador la Regla 8-1?

R Si el comentario fue casual, no hay infracción. Si el comentario se hace a otro jugador que ha de jugar después desde una posición similar, hubo infracción.

8-1/9
Comentario engañoso sobre la elección de palo

P **A** hizo un comentario sobre el palo elegido, deliberadamente engañoso, evidentemente para que lo oyera **B**, quien tenía un golpe parecido. ¿Cuál es la decisión?

R **A** infringió la Regla 8-1 y perdió el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurrió en dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes (Stroke Play).

8-1/10
Mirar en la bolsa de otro jugador para averiguar el palo usado

P **A** mira en la bolsa de **B** para ver qué palo usó en el último golpe. ¿Equivale esto a pedir consejo?

R No. La información que se obtenga por observación no es consejo. Pero ver también la Decisión 8-1/11.

8-1/11
Mover la toalla que tapa los palos de otro jugador para ver qué palo ha usado

P La Decisión 8-1/10 establece que no hay infracción de la Regla 8-1 por mirar en la bolsa del jugador **B** para ver qué palo usó en su último golpe. Supongamos que una toalla tapa los palos de **B** y **A** quita la toalla para determinar qué palo usó **B**. ¿Sería entonces infracción de la Regla 8-1?

R Sí. Un jugador no puede obtener esta información mediante un acto físico.

8-1/12
Caddie compartido informa a uno de sus jugadores del palo usado por el otro

P Cuando un caddie es compartido por dos jugadores, **A** y **B**, que no son compañeros, ¿puede **A**, que está dispuesto a jugar, preguntar al caddie qué palo ha jugado **B** para un golpe parecido al que él tiene?

R Sí. **A** tiene derecho a obtener cualquier información que su caddie pueda tener.

8-1/13
Durante una vuelta un jugador hace indicaciones a su contrario o a su compañero-competidor

P Durante una vuelta un jugador indica a su contrario o a su compañero-competidor que está haciendo exceso de swing. ¿Se considera esto dar consejo, con infracción de la Regla 8-1?

R Sí.

8-1/14
Competidor después de terminar el hoyo demuestra al compañero-competidor como jugar el golpe.

P En el Juego por Golpes (Stroke Play) individual, **A**, que acababa de embocar en el hoyo 7, demostró a **B**, cuya bola estaba justamente fuera del green, como debería jugar su golpe de aproximación ¿Cuál es la decisión?

R **B** no incurre en penalidad porque no pidió consejo. **A** incurre en una penalidad de dos golpes por dar consejo a **B**. Como uno de los competidores implicados, (**B**), no había acabado el hoyo, la penalidad se aplicaría en el hoyo 7.

Si ambos jugadores (**A** y **B**) hubieran acabado el hoyo 7, la penalidad de **A** se aplicaría en el hoyo 8.

Decisiones relacionadas

- 8-1/23 Un miembro del equipo del jugador que estaba entre el público golpea una bola al green para mostrar al jugador como recibe éste

8-1/15
El caddie hace un swing para enseñar al jugador cómo ejecutar el golpe

P El caddie de un jugador coge un palo de éste y hace un swing para mostrarle cómo jugar su golpe. ¿Está permitido?

R Sí, siempre que no haya demora indebida, un jugador puede pedir o aceptar consejo de su caddie (Regla 8-1).

8-1/16
Sugerir a un competidor que declare su bola injugable

P La bola de **B** reposaba mal y **B** estaba pensando qué hacer cuando **A**, su compañero-competidor, dijo: "No tienes tiro. Yo en tu caso la consideraría injugable". ¿Estaba **A** dando consejo, infringiendo la Regla 8-1?

R Sí. La sugerencia de **A** pudo influir en la "determinación de **B** en su forma de juego". Esto constituye consejo - Ver Definición de "Consejo". Esto no es información sobre las Reglas, que no sería consejo.

8-1/17
Petición de consejo al caddie del contrario anulada antes de recibirlo

P Mientras estudiaba su putt **A** pide consejo al caddie de **B** creyendo que era el suyo. **A** se da cuenta de su error y dice al caddie de **B** que no conteste. El caddie no dijo nada. ¿Cuál es la decisión?

R No debería haber penalidad.

Decisiones relacionadas

- 16-1d/6 El Caddie rasca la superficie del Green pero el jugador no obtiene beneficio de ello

8-1/18
Jugador que aún no ha jugado pide consejo a un jugador que ha terminado la vuelta

P ¿Puede un jugador antes de comenzar su vuelta preguntar a un jugador que ya ha terminado qué palos ha utilizado en determinados hoyos?

R Sí. La Regla 8-1 sólo es de aplicación durante el juego de una vuelta.

8-1/19
Consejo entre vueltas en un match a 36 hoyos

P ¿Puede un jugador solicitar consejo a alguien que no sea su compañero o su caddie, después de una vuelta de 18 hoyos en un match a 36?

R Sí. La Regla 8-1 sólo es de aplicación durante el juego de una vuelta estipulada. Un match a 36 hoyos se compone de dos vueltas estipuladas de 18 hoyos cada una - Ver Definición de "Vuelta Estipulada").

8-1/20
Solicitar consejo cuando el juego está suspendido

P **A** iba a jugar el hoyo 6, par 3, cuando el juego fue suspendido por el Comité. Antes de reanudarse el juego, **A** preguntó a **X**, que ya había jugado el hoyo 6, qué palo había usado para el golpe de salida. ¿Se penaliza a **A** por la Regla 8-1?

R No. La prohibición de dar o solicitar consejo sólo se aplica durante la vuelta estipulada. En este caso la vuelta estipulada había sido suspendida.

8-1/21
Consejo dado por un miembro de equipo jugando en otro grupo en Juego por Golpes (Stroke Play)

P En Juego por Golpes (Stroke Play) se está jugando simultáneamente una competición individual y otra por equipos. Un competidor recibe consejo de un miembro de su equipo que va en otro grupo. ¿Cuál es la decisión?

R El miembro de su equipo estaría penalizado con dos golpes.

8-1/22
Miembros del mismo equipo jugando como compañeros-competidores intercambian consejo

P Se juega una competición entre dos equipos de la siguiente forma: Juego por Golpes individual, en el que el ganador será el equipo cuya suma dé el mejor resultado. Se juega en grupos de cuatro formados por dos jugadores de cada equipo.

En esta competición, ¿pueden dos miembros del mismo equipo que van en el mismo grupo aconsejarse el uno al otro?

R No. Los miembros del mismo equipo en estas competiciones son compañeros competidores y no compañeros, que no es igual que si se tratara de una competición Cuatro Bolas por golpes (Regla 31-1) y estarían penalizados por cada infracción de la Regla 8-1.

8-1/23
Un miembro del equipo del jugador que estaba entre el público golpea una bola al green para mostrar al jugador como recibe éste

P En una competición por hoyos y por equipos, **A**, que es un componente de un equipo, juega contra **B**, miembro del equipo contrario. **X**, miembro del mismo equipo que **A** que estaba entre el público, deja caer una bola cerca de donde estaba la de **A** y la juega al green para que **A** vea como recibe éste. ¿Cuál es la decisión?

R En equidad (Regla 1-4), si **A** no hizo nada para evitar el acto irregular de **X** debería perder el hoyo de acuerdo con el espíritu de la Regla 8-1.

8-1/24
Consejo dado por un monitor o un capitán

P Se está jugando una competición por equipos y en las Condiciones el Comité no ha autorizado a capitanes y monitores a dar consejo de acuerdo con la Nota de la Regla 8. Un capitán no jugador o un monitor aconseja durante la vuelta a uno de los componentes de su equipo. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. No obstante, el jugador debería tomar medidas para evitar esta forma irregular de proceder. Si no lo hace, en equidad (Regla 1-4), debería incurrir en una penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) de acuerdo con el propósito de la Regla 8-1.

Decisiones relacionadas con la 8-1/21 hasta la 8-1/24: Ver "Equipos" en el Índice

8-1/25
Consejo dado previa solicitud; penalidades en las distintas formas de juego

En Juego por Hoyos (Match Play) individual, si **A** pide consejo a **B**, independientemente de que éste se lo dé o no, pierde el hoyo en cuanto lo pide.

En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), **A** y **B** contra **C** y **D**. Si **A** pide consejo a **C** y éste se lo da, **A** y **C** están descalificados para el hoyo. Las penalidades no se aplican a los compañeros (Regla 30-3f).

En Juego por Golpes (Stroke Play), si **A** lo solicita de **B**, compañero-competidor, **A** incurre en dos golpes de penalidad. Si **B** se lo da, también incurre en la penalidad de dos golpes.

Decisiones relacionadas

- 30-3a/2 Compañero ausente da consejo antes de unirse al match

8-1/26
Jugador cambia momentáneamente de caddies para intercambiar consejo.

P En vista de que un jugador puede cambiar de caddies durante su vuelta estipulada ¿Puede un jugador cambiar de caddies momentáneamente con el propósito de recibir consejo del nuevo caddie?

R No. Sería contrario al propósito y al espíritu de las Reglas que el jugador cambiara de caddies por breves instantes con el propósito de burlar la Regla 8-1 (Consejo).

Por tanto, en Equidad (Regla 1-4), el jugador incurriría en penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes (Stroke Play) en cada hoyo en el que suceda la acción.

Decisiones relacionadas

- 6-4/7 Cambio de caddie durante una vuelta

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-1: Ver "Consejo" en el Índice.

INDICAR LÍNEA DE JUEGO EN SITIO DISTINTO AL GREEN

8-2a/1
Palo colocado en el suelo para la alineación de los pies

P Un jugador coloca un palo en el suelo paralelo a su línea de juego para ayudarse en la alineación apropiada de los pies. ¿Está permitido?

R Sí. Siempre que el jugador quite el palo antes de ejecutar el golpe. De otra manera incurrirá en penalidad por la Regla 8-2a.

Decisiones relacionadas

- 14-3/10.3 Uso de varilla de entrenamiento durante la vuelta para alinearse o como ayuda para el swing

8-2a/2
Objeto colocado al lado o detrás de la bola para indicar la línea

P ¿Puede un jugador colocar su pipa o un palo cerca de su bola, o cualquier objeto detrás de ella para indicar la línea de juego y dejar así el objeto mientras juega el golpe?

R No. Hacerlo sería infracción de la Regla 8-2a.

8-2a/3
Jugador que coloca una marca para indicar la distancia en un golpe corto

P Un jugador que va a jugar un golpe corto coloca un palo en el suelo fuera de su línea de juego para indicar la distancia que le gustaría que su bola volase, y deja el palo allí mientras ejecuta el golpe. ¿Cuál es la decisión?

R Teniendo en cuenta el propósito de la Regla 8-2a, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-2a: Ver "Indicar la Línea de Juego" y "Línea de Juego" en el Índice.

INDICAR LA LÍNEA DE PUTT

8-2b/1
Caddie proyecta la sombra para indicar la línea de putt

P Un caddie proyecta su sombra en el green con el propósito de indicarle la línea de putt al jugador. ¿Está permitido?

R Sí, pero sólo si la sombra se quita antes del golpe.

8-2b/2
Caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie.

P La bola de un jugador reposa en el green y su caddie le atiende la bandera. El caddie sugiere, antes del golpe, que el jugador apunte a su pie izquierdo. ¿Incurre el jugador en infracción de la regla 8-2b?

R Si el caddie había colocado su pie en tal posición con el propósito de señalar la línea de putt, el jugador infringió la Regla 8-2b, tan pronto como el caddie colocó su pie en esta posición. La infracción no podría ser anulada, al mover el caddie posteriormente su pie.

Si el caddie no colocó inicialmente su pie en dicha posición con el propósito de indicar la línea de putt, pero posteriormente sugirió al jugador que apuntara a su pie izquierdo, el jugador incurriría en infracción de la Regla 8-2b si el caddie no moviera ese pie a otra posición que no indique la línea de putt antes del golpe

La respuesta sería idéntica si fuera un compañero del jugador quien le atendiera la bandera.

8-2b/3
El caddie toca el green para indicar la línea de juego antes de que el jugador juegue desde fuera del green

P El caddie de un jugador que prepara un golpe corto desde fuera del green toca el green con un palo para indicar la línea de juego. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. La prohibición de tocar el green para indicar la línea de juego es solamente si la bola del jugador está en el green.

8-2b/4
Si el capitán de un equipo que está autorizado para dar consejo puede ser obligado a mantenerse fuera del green

P En una competición por equipos, el Comité quiere introducir una condición de la competición que permita al capitán del equipo dar consejo a los componentes de su equipo, incluso indicarles la línea de putt. Sin embargo desea estipular que debe mantenerse fuera del green. ¿Está permitida tal condición?

R Sí - Ver Nota a la Regla 8.

Decisiones relacionadas: Ver "Equipos" en el Índice.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-2b: Ver "Indicar la Línea de Putt" y "Línea de Putt" en el Índice.

REGLA 9

INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

9-1. GENERAL

El número de golpes que lleva un jugador incluye cualquier *golpe de penalidad* en que haya incurrido.

9-2. JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

a. Información Sobre los Golpes que se Llevan.

Un *contrario* tiene derecho a ser informado por el jugador, durante el juego de un hoyo, del número de *golpes* que lleva y, después del juego de un hoyo, del número de *golpes* ejecutados en el hoyo recién terminado.

b. Información Equivocada.

Un jugador no debe dar información equivocada a su *contrario*. Si un jugador da información equivocada, pierde el hoyo.

Se entiende que un jugador ha dado información equivocada si:

(i) no informa a su *contrario* tan pronto como sea posible que ha incurrido en una penalidad, salvo que (a) estaba claramente procediendo bajo una *Regla* que implica penalidad y esto era observado por su *contrario*, o (b) corrige el error antes de que su *contrario* efectúe su siguiente *golpe, o*

(ii) da información incorrecta durante el juego de un hoyo sobre el número de *golpes* que lleva y no corrige su error antes de que su *contrario* ejecute su siguiente *golpe*; o

(iii) da información incorrecta respecto al número de *golpes* que ha empleado para completar un hoyo y esto afecta al conocimiento del *contrario* sobre el resultado del hoyo, salvo que corrija el error antes de que cualquier jugador realice un golpe desde el siguiente *lugar de salida* o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores abandonen el *green*.

Un jugador ha dado información equivocada, incluso si es debido a no incluir una penalidad en la que no sabía que había incurrido. Es responsabilidad del jugador conocer las *Reglas*.

9-3. JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

Un *competidor* que ha incurrido en penalidad debería informar a su *marcador* tan pronto como sea posible.

INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN: GENERAL

9/1
Información incorrecta sobre reglas

Un jugador no incurre en penalidad por dar información incorrecta sobre las Reglas (ver la Definición de "Reglas"); esto no constituye información equivocada en el sentido en que se usa en la Regla 9. Es obligación de cada jugador conocer las Reglas (Regla 6-1). No obstante, si se comprueba que un jugador ha dado información equivocada sobre las Reglas intencionadamente, estaría justificado que el comité imponga una penalidad de descalificación por la Regla 33-7.

INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN EN JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

9-2/1
Significado de "tan pronto como sea posible" en la Regla 9-2

La Regla 9-2b (i) requiere que un jugador que ha incurrido en una penalidad informe a su contrario "tan pronto como sea posible". Esta expresión es intencionadamente amplia para permitir la consideración de las circunstancias de cada situación, sobre todo la proximidad del jugador a su contrario. Por lo tanto, informar al contrario "tan pronto como sea posible" de una penalidad incurrida no quiere decir que el jugador siempre deba hacerlo antes de que el contrario juegue su siguiente golpe.

9-2/2
Información Incorrecta Dada por el Caddie o Compañero

P Si se ha dado a un contrario información incorrecta sobre el número de golpes empleados por el jugador, aunque no lo haya hecho él mismo sino su compañero o su caddie, ¿incurre en penalidad el jugador bajo la Regla 9-2?

R Sí, excepto que corrija el error antes de que el contrario ejecute su siguiente golpe.

9-2/3
Información Equivocada Dada Voluntariamente sobre los Golpes Empleados

P En un match entre **A** y **B**, **A** por propia iniciativa dijo a **B** durante el juego de un hoyo que llevaba 3 cuando, en realidad, llevaba 4. **A** no corrigió su error antes de que **B** jugase su siguiente golpe. ¿Incurrió **A** en penalidad por la Regla 9-2?

R Sí. Cuando un jugador da información incorrecta es irrelevante si el error corresponde a una respuesta dada a una pregunta del contrario o a una declaración espontánea del jugador. Debe ser rectificada antes de que el contrario juegue su siguiente golpe.

9-2/3.5
El jugador se niega a decir a su contrario cuantos golpes ha ejecutado.

P En un match (Juego por Hoyos), **B** pregunta a **A** cuántos golpes ha ejecutado durante el juego de un hoyo o nada más acabar un hoyo. **A** se niega a dar a **B** la información solicitada. ¿Cuál es la decisión?

R **A** incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo (Regla 2-6) por no actuar de acuerdo con los requerimientos de la Regla 9-2a. La penalidad se aplica al hoyo que se está jugando o, si el hoyo ya ha sido terminado, la penalidad se aplica al último hoyo jugado.

9-2/4
Retener la información de los golpes que se llevan hasta que corresponda jugar al contrario

P En un match entre **A** y **B**, **A** pregunta a **B** durante el juego de un hoyo sobre los golpes que lleva. **B**, al que le toca jugar, no da la información hasta después de jugar su siguiente golpe. ¿Incurre **B** en penalidad por la Regla 9-2?

R No, siempre que **B** dé la información antes de que juegue **A**.

9-2/5
Información Incorrecta que Ocasiona que el Contrario Levante el Marcador de su Bola

P La Regla 9-2 establece que, si durante el juego de un hoyo el jugador da a su contrario información incorrecta y no la corrige antes de que éste juegue su siguiente golpe, el jugador perderá el hoyo. Durante el juego de un hoyo, un jugador da a su contrario información incorrecta lo que ocasiona que el contrario levante la moneda con que había marcado la posición de su bola. ¿Equivale levantar la marca de la bola a haber jugado el siguiente golpe?

R Sí. El jugador pierde el hoyo.

Decisiones relacionadas

- 2-4/3 Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe

- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 20-1/8 Marcador de bola levantado por el jugador al creer erróneamente que había ganado el hoyo

9-2/6
El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** embocó e informó a su contrario que había hecho 4. **B** que ya llevaba 4 golpes levantó bola por considerar que perdía el hoyo. Entonces **A** se dio cuenta que había hecho 5 e inmediatamente se lo dijo a **B**. ¿Cuál es la decisión?

R **A** dio información equivocada sobre los golpes empleados y por el principio de la Regla 9-2, **A** normalmente pierde el hoyo. No obstante, ya que **A** había embocado y lo peor que le podía suceder era el empate, el hoyo queda empatado (ver Regla 2-2).

Decisiones relacionadas

- 2-5/3 El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo
- 30/5 En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario
- 30-3f/3 Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del match cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo

9-2/7
Información Incorrecta Dada por el Jugador Rectificada antes de que el Contrario Juegue su Siguiente Golpe, pero Después de que Este le Concedió el Putt

P En un match, la bola de **A** estaba a pocos centímetros del agujero. **B** pregunta a **A** ¿Cuántas dentro?, **A** contesta que 6, por lo que **B,** que llevaba 5 concede a **A** el siguiente golpe. Antes de que **B** patee, **A** le informa que en realidad hizo 5. ¿Cuál es la decisión?

R **A** pierde el hoyo bajo la Regla 9-2 por dar información equivocada.

El principio de la Regla 9-2 se aplica si, después de recibir información incorrecta, un jugador recoge su bola, concede el siguiente golpe a su contrario o actúa de manera similar antes de que el error sea corregido.

En este caso, la respuesta no depende de lo cerca que estuviese del agujero la bola de **A** o del hecho de que **B** no podría haber hecho nada mejor.

9-2/8
El jugador gana el hoyo con bola equivocada; el error se descubre en el hoyo siguiente y el contrario reclama el hoyo anterior

P Un jugador en un match emboca en 3 golpes en el hoyo 5. Su contrario hace 4. Después de sacar del lugar de salida siguiente se descubre que **A** había jugado bola equivocada en el hoyo 5 y **B** reclama el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que **A** no informó a **B** lo antes posible que había incurrido en penalidad por jugar bola equivocada, se considera que dio información equivocada aunque no se hubiese dado cuenta de haber incurrido en penalidad (Regla 9-2). Por ello la reclamación de **B**, aunque tardía, es válida (Regla 2-5) y el Comité debería dar a **B** como ganador del hoyo 5.

Decisiones relacionadas

- 2-5/4 El jugador gana el hoyo con su bola después de haber jugado una bola equivocada; el contrario presenta la reclamación tarde
- 30-3c/2 El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo
- 30-3c/3 Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo
- 30-3c/4 Jugador que juega la bola de su compañero; el error se descubre después de que los contrarios han jugado los siguientes golpes

9-2/9
Jugador que informa de resultado erróneo en un hoyo; el error se descubre varios hoyos después

P En un match, después de terminar un hoyo, **A** erróneamente informa a **B**, su contrario, que ha hecho 5 cuando realmente hizo 6. El resultado del hoyo fue que **A** lo gana o empata. **A** se da cuenta del error varios hoyos después. ¿Cuál es la decisión?

R En cualquiera de los casos **A** pierde el hoyo y, en consecuencia, ha de ajustarse el match (Regla 9-2).

9-2/10
Jugador que omite una penalidad al indicar a su contrario el resultado del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el match

P En un match, **A** y **B** estaban empatados después de 18 hoyos y jugaban el hoyo 19. **A** incurrió en un golpe de penalidad pero no se dio cuenta de ello. **A** terminó el hoyo y le dijo a **B** que había hecho 6. **B** jugó su sexto golpe fallándolo y concedió el match a **A**.

Al regresar a la casa club, **A** se enteró de que había incurrido en un golpe de penalidad y de que su resultado fue 7 y no 6. **B** reclamó el match basándose en que **A** dio información equivocada. ¿Cuál es la decisión?

R La reclamación de **B** es válida dado que el resultado no se había anunciado (ver Regla 2-5). **A** perdió el hoyo por dar información equivocada, aún no sabiendo que había incurrido en una penalidad (Regla 9-2).

Decisiones relacionadas: Ver "Reclamaciones y Disputas: Reclamación Posterior" en el Índice.

9-2/11
La lectura errónea del número de la bola de un jugador da como resultado el acuerdo de que el jugador pierde el hoyo

P En un match, **A** y **B** juegan la misma marca de bola (marca **X**). El número de identificación es 3 y el nombre de **A** está impreso en su bola. El número de identificación de la bola de **B** es 5.

Al terminar el 2º hoyo, que ganó **A**, **B** recoge ambas bolas y dice "Las dos bolas son 5, ¿cuál es la tuya? **A** dice que jugaba una 3 y por tanto ha debido jugar una bola equivocada.

B gana el match y entonces descubre que está en posesión de una bola marca **X** con el número de identificación 3 y el nombre de **A** impreso en ella. **A** y **B** concluyen que **B** leyó mal el número en el 2º hoyo. ¿Dio **B** información equivocada a **A**?

R No. Información equivocada como término usado en la Regla 9 se refiere al número de golpes que se llevan. El acuerdo entre **A** y **B** de que **A** perdió el 2º hoyo debe mantenerse y el match queda como se jugó. Habría sido aconsejable para **A** el revisar las dos bolas al terminar el 2º hoyo.

Decisiones relacionadas

- 1-1/4 Un jugador encuentra su bola dentro del agujero después de haber jugado bola equivocada
- 2-4/10 Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada
- 2-4/11 Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero
- 2-5/5 Reclamación inválida no discutida

9-2/12
No corregir conscientemente el error del contrario sobre la situación del match; qué es lo que constituye información equivocada

P En un match, **B** está uno arriba sobre **A** jugando el hoyo 14, **A** y **B** hacen 6 en ese hoyo pero **B** cree que **A** ha hecho 5 y dice: "Ahora estamos empatados". **A**, sabiendo que ambos

han hecho 6 y que sigue uno abajo no dice nada. Al terminar el hoyo 17, **B** creyendo que está dos abajo, aunque realmente está uno abajo, concede el match. ¿Tiene **A** penalidad por dar información equivocada de acuerdo con la Regla 9-2?

R No. Cuando la Regla 9-2 habla de información equivocada se refiere el número de golpes empleados e incluye la conformidad del jugador, (oral o tácita) con respecto a un error de su contrario sobre el número de golpes empleados por el jugador. La información equivocada no incluye la conformidad del jugador con respecto a un error de su contrario sobre el resultado de un hoyo o match.

No obstante, que **A** no corrigiese conscientemente el error cometido por **B** sobre la situación del match es tan contrario al espíritu del juego que el Comité debería descalificar a **A** bajo la Regla 33-7 y readmitir a **B**.

Decisiones relacionadas

- 2-5/9 Jugador que está de acuerdo con su contrario que habían empatado el hoyo se da cuenta después de que lo había ganado; el jugador hace entonces la reclamación

9-2/13
Jugador que dijo a su contrario que iba a proceder bajo la Regla de obstáculo de agua cambia de idea después de jugar su contrario

P En un match, **B** envía su golpe de salida cerca de un obstáculo de agua y **A** lo envía al obstáculo. Antes de jugar su segundo golpe, **B** pregunta a **A** qué es lo que va a hacer. **A** le dice que va a dropar fuera del obstáculo con un golpe de penalidad. Entonces **B** juega su segundo golpe; después de esto **A** cambia de idea y juega la bola desde el obstáculo. ¿Dio **A** información equivocada infringiendo la Regla 9-2?

R No. **A** pudo no haber contestado a la pregunta de **B** o haberle dicho que esperaría a que hubiese jugado para decidir su táctica. El hecho de que **A** dijese a **B** lo que pensaba hacer no supone que no pueda cambiar de idea.

Decisiones relacionadas

- 3-3/7.5 Competidor que anuncia su intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola
- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la Bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de Bola Injugable
- 18-2a/27.5 Jugador que manifiesta que procederá de acuerdo con la Regla de bola injugable después considera la posibilidad de jugar la bola como reposa
- 28/13 Después de considerar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación

9-2/14
Información Incorrecta Origina que el Contrario Erróneamente Piense que Tiene un Putt para Empatar; el Contrario Emboca su Putt y Entonces se Descubre el Error

P En un match entre **A** y **B**, la bola de **A** está a pocos centímetros del agujero. **B** concede el siguiente golpe a **A** y entonces pregunta: "¿Cuántas has hecho?" **A** contesta que 6. **B** que estaba de 5 emboca su putt para 6 y considera el hoyo empatado. En ese momento, **A** dice a **B** que él (**A**) había hecho 5. El Comité decidió que **A** ganó el hoyo. ¿Es correcto?

R Sí. El hoyo está terminado cuando el putt le fue concedido a **A** y éste ganó el hoyo con 5. Puesto que corrigió su error antes de que cualquiera de los jugadores jugase del lugar de salida siguiente, no incurrió en penalidad (ver Regla 9-2).

9-2/15
Información Equivocada Después de Jugar el Hoyo; Dónde se Aplica la Penalidad

P La decisión 9-2/14 implica que si **A** no hubiese corregido su error antes de jugar del siguiente lugar de salida, habría perdido el hoyo por la Regla 9-2. Sin embargo, parece que **A** no incurre en penalidad porque había ganado ya el hoyo, por lo que la información incorrecta no afectaba al resultado del mismo. ¿Cuál es la respuesta correcta?

R Hay penalidad por dar información incorrecta después de jugar el hoyo, y no se corrige antes de jugar del siguiente lugar de salida, salvo que la información incorrecta no afecte a la interpretación del contrario sobre el resultado del hoyo jugado. Información incorrecta que no afectaría la interpretación del resultado del hoyo sería en las siguientes circunstancias: **A** y **B** jugaban un match; terminado el hoyo **A** indica que hizo 5 y **B** indica que él (**B**) hizo 7. Después de sacar del siguiente lugar de salida, **A** dice que se equivocó al decir que hizo 5, porque hizo 6.

La Decisión 9-2/14 se basa en que la información equivocada originó que **B** creyese que había empatado el hoyo, cuando de hecho **B** lo había perdido; por ello si **A** no hubiese corregido su error antes de jugar del siguiente lugar de salida, por la Regla 9-2 debería adjudicarse el hoyo a **B**.

9-2/16
Comprobación de la situación de la bola del contrario antes de jugar

P En Juego por Hoyos (Match Play), la bola de salida de **B** puede estar fuera de límites, perdida o en un obstáculo de agua. A la vista de las palabras de la Regla 9-2a, un contrario tiene derecho a averiguar los golpes que lleva el jugador. ¿Puede **A** adelantarse para comprobar la situación de **B** antes de jugar desde el lugar de salida?

R No, sería una infracción de la Regla 6-7 (Demora Indebida). Un jugador sólo puede tomar tal determinación si no hay demora indebida.

Decisiones relacionadas

- 8-1/5 Pedir información sobre la situación de la bola de otro jugador

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 9-2: Ver "Reclamaciones y Disputas", "Información de los Golpes que se llevan" e "Información Equivocada" en el Índice.

INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

9-3/1
Competidor en desempate hoyo por hoyo da información equivocada

P En un desempate hoyo por hoyo en el Juego por Golpes (Stroke Play), **B** ha acabado el hoyo con 5 golpes. No teniendo otro medio inmediatamente disponible para determinar el resultado de **B** en ese punto, **A**, que tiene un putt para 5, pregunta a **B** el número de golpes que ha dado en el hoyo. **B** erróneamente le dice que él (**B**) ha acabado el hoyo con 4 golpes. **A** levanta su bola sin marcar su posición basándose en su entendimiento de que **B** ha ganado el desempate. Entonces, **B** corrige su error. ¿Cuál es la decisión?

R Si **B** confundió intencionadamente a **A**, **B** está descalificado bajo la Regla 33-7.

Si **B** simplemente cometió un error, no incurre en penalidad. La Regla 9 no impone penalidad por dar información equivocada en cuanto al número de golpes empleados en el Juego por Golpes (Stroke Play). En estas circunstancias excepcionales, **A** no incurre en penalidad por levantar su bola en reposo sin marcarla. En un desempate hoyo por hoyo en el Juego por Golpes no es necesario que **A** complete el hoyo si **B** es el ganador (ver la Decisión 33-6/3), y ya que **A** no tenía otro medio inmediatamente disponible para determinar el resultado de **B** en ese punto, era razonable que **A** confiase en la respuesta de **B**. De acuerdo con ello, al proporcionar la información incorrecta que indujo a **A** a levantar su bola, debería considerarse que **B** (y no **A**) causó el movimiento de la bola de **A**. Por lo tanto, en estas circunstancias limitadas, se aplica la Regla 18-4, es decir, ninguno de los jugadores incurre en penalidad y **A** debe reponer su bola – ver la Decisión 18-1/8 y la Decisión 18-2a/21. Esta respuesta sólo se aplica en un desempate hoyo por hoyo en el Juego por Golpes. En cualquier otro caso durante una competición en Juego por Golpes, **A** estaría obligado en todos los escenarios posibles a completar el juego del hoyo y por lo tanto no sería razonable que **A** levantase su bola sin marcarla. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 9-3: Ver "Información Equivocada" en el Índice.

REGLA 10

ORDEN DE JUEGO

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

10-1. JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

a. Al Iniciar el Juego del Hoyo

El *bando* que tiene el *honor* en el primer *lugar de salida* está determinado por el orden de salidas. En ausencia del orden de salidas, el *honor* debería decidirse por sorteo.

El *bando* que gana un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *lugar de salida*. Si un hoyo ha quedado empatado, el *bando* que tenía el *honor* en el anterior *lugar de salida* lo conserva.

b. Durante el Juego de un Hoyo

Después de que ambos jugadores han iniciado el juego del hoyo, se jugará primero la bola más alejada del *agujero*. Si las bolas están equidistantes del *agujero* o si sus posiciones relativas respecto del *agujero* no son determinables, la bola que se juega primero debería decidirse por sorteo.

Excepción: Regla 30-3b (*Mejor Bola* y *Cuatro Bolas* en el Juego por Hoyos (Match Play)).

Nota: Cuando se sabe que la bola original no se va a jugar como reposa y el jugador está obligado a jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego es determinado por el punto desde donde se ejecutó el *golpe* anterior. Cuando una bola pueda jugarse desde un punto diferente del que se ejecutó el último *golpe*, el orden de juego se determina por la posición donde fue a reposar la bola original.

c. Jugar Fuera de Turno

Si un jugador juega cuando debería haber jugado su *contrario*, no hay penalidad, pero el *contrario* puede requerir inmediatamente al jugador que cancele el *golpe* ejecutado y, en el orden correcto, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5).

10-2. JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

a. Al Iniciar el Juego de Un Hoyo

El *competidor* que tiene el *honor* en el primer *lugar de salida* está determinado por el orden de salidas. En ausencia del orden de salidas, el *honor* debería decidirse por sorteo.

El *competidor* con el resultado más bajo en un hoyo tiene el *honor* para el siguiente *lugar de salida*. El *competidor* con el segundo resultado más bajo juega después y así sucesivamente. Si dos o más *competidores* tienen el mismo resultado en un hoyo, juegan

desde el siguiente *lugar de salida* en el mismo orden en el que lo hicieron en el anterior *lugar de salida*.
Excepción: Regla 32-1 (Competiciones hándicap Contra Bogey, Contra Par y Stableford)

b. Durante el Juego de Un Hoyo
Después de que los *competidores* han iniciado el juego del hoyo, la bola más alejada del *agujero* se juega primero. Si dos o más bolas son equidistantes del *agujero* o sus posiciones respecto del *agujero* no son determinables, la bola que se juegue primero debería decidirse por sorteo.
Excepciones: Reglas 22 (bola que ayuda o interfiere con el juego) y 31-4 (*Cuatro Bolas* por golpes).
Nota: Cuando se sabe que la bola original no se va a jugar como reposa y el *competidor* está obligado a jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego lo determina el punto desde el cual se jugó el *golpe* anterior. Cuando una bola puede jugarse desde un punto distinto al que se ejecutó el golpe anterior, el orden de juego se determina por la posición en donde la bola original vino a reposar.

c. Jugar Fuera de Turno
Si un *competidor* juega fuera de turno, no hay penalidad y la bola se juega como repose. Sin embargo, si el *Comité* determina que los *competidores* se han puesto de acuerdo para jugar fuera de turno para dar a uno de ellos una ventaja, están descalificados.
(Ejecutar un *golpe* mientras otra bola está en movimiento después de un *golpe* desde el *green* - ver la Regla 16-1f)
(Orden incorrecto de juego en foursome por golpes - ver la Regla 29-3)

10-3. BOLA PROVISIONAL U OTRA BOLA DESDE EL LUGAR DE SALIDA

Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola desde el *lugar de salida*, debe hacerlo después de que su *contrario* o *compañero-competidor* haya ejecutado su primer *golpe*. En el caso de que más de un jugador elija jugar una *bola provisional* o esté obligado a jugar otra desde el *lugar de salida*, el orden de juego original debe conservarse. Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola fuera de turno, se aplican las Reglas 10-1c o 10-2c.

ORDEN DE JUEGO: GENERAL

10/1
Orden de juego cuando dos bolas están en terreno en reparación y los dos jugadores se alivian

P **A** y **B** envían sus bolas a un terreno en reparación. Las bolas están a medio metro una de otra. La bola de **A** está más lejos del agujero. Los dos jugadores deciden aliviarse. ¿El orden de juego para el siguiente golpe lo establece la posición relativa de las bolas antes o después del alivio?

R El orden de juego se determina por la posición relativa de las bolas antes de proceder al alivio. **A** debería jugar antes que **B** - ver Nota a las Reglas 10-1b y 10-2b).

10/2
Orden de juego cuando las dos bolas están en un obstáculo de agua lateral y los dos jugadores se alivian

P **A** y **B** envían sus bolas a un obstáculo de agua lateral. Las dos bolas están aproximadamente a medio metro una de otra. La bola de **A** está más alejada del agujero, pero la de **B** cruzó por última vez el margen del obstáculo por un punto más alejado del agujero del que lo hizo la bola de **A**. Ambos jugadores deciden aliviarse. ¿Cuál es el procedimiento apropiado?

R Puesto que la bola de **A** reposa más lejos del agujero, bajo la Nota a la Reglas 10-1b y 10-2b **A** debería jugar antes que **B**.

10/3
Orden de juego cuando dos bolas se han perdido en un obstáculo de agua lateral

P **A** y **B** envían sus bolas a la misma zona de un obstáculo de agua lateral. Las dos bolas se han perdido dentro del obstáculo por lo que no se puede saber cuál está más lejos del agujero. La bola de **B** cruzó por última vez el margen del obstáculo por un lugar más alejado del agujero que la de **A**. ¿Cuál es el procedimiento adecuado?

R La bola que ha de ser jugada primero debería decidirse por sorteo al igual que si se tratase de dos bolas equidistantes del agujero (ver las Reglas 10-1b y 10-2b).

10/4
Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida.

P En el Juego por Hoyos (Match Play) entre **A** y **B**, **A** envía su golpe de aproximación hacia un área de árboles. Como la bola podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua, anuncia a **B** su intención de jugar una bola provisional. ¿Cuál es el orden de juego para la bola provisional de **A**?

R Excepto al jugar una bola provisional desde el lugar de salida, (Regla 10-3), el orden de juego para una bola provisional es que el jugador que juega la bola provisional lo haga inmediatamente. Así pues, **A** jugaría su bola provisional antes del siguiente golpe de **B**. Si **A**

permite que **B** juegue antes de que él (**A**) manifieste su intención de jugar una bola provisional, **A** ha renunciado al derecho de reclamar el golpe de **B** bajo la Regla 10-1c, pero todavía puede jugar la bola provisional.

Decisiones relacionadas

- 10-3/1 Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde el lugar de salida.

HONOR EN JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

10-1a/1
Determinación del honor en el Juego por Hoyos (Match Play) con hándicap

P **A** y **B** juegan un match hándicap y **B** tiene el honor en el hoyo 1. Los dos jugadores hacen 5 pero **A** recibe un golpe de hándicap por lo hace un 4 neto. ¿Obtiene **A** el honor para el siguiente hoyo?

R Sí. Ver las Reglas 2-1 y 10-1a.

10-1a/2
Determinación del honor en el hoyo siguiente a una reclamación

P En un match entre **A** y **B** surge una discusión, y **A** hace una reclamación. **A** y **B** acuerdan continuar el match y obtener una decisión posteriormente. Si el resultado de la reclamación pudiese afectar a la determinación de quién tiene el honor en el siguiente hoyo, ¿cómo se decide el honor?

R En equidad (Regla 1-4), el honor se decide por sorteo.

10-1a/3
Los jugadores se ponen de acuerdo para no salir en el orden establecido para ahorrar tiempo.

P En el Juego por Hoyos (Match Play), **A** gana el hoyo 4. De camino al lugar de salida del hoyo 5, regresa al green del hoyo 4 para recuperar un palo que se dejó allí y le sugiere a su contrario, **B**, que juegue primero para ahorrar tiempo y **B** así lo hace. A la vista de la Regla 10-1a, ¿han acordado los jugadores excluir las Reglas infringiendo la Regla 1-3?

R No. Al comenzar el juego de un hoyo, un jugador que tiene el honor puede invitar a su contrario a jugar primero para ahorrar tiempo, pero si el contrario lo hace, el jugador pierde su derecho bajo la Regla 10-1c a pedir que se repita el golpe jugado fuera de turno. El contrario no tiene obligación de aceptar el ofrecimiento de salir primero. (Revisada – Anteriormente 1-3/1)

Decisiones Relacionadas:

- 10-2c/2 Competidores en Juego por Golpes (Stroke Play) que se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar una ventaja a uno de ellos

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-1a:

- 11-4a/1 Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe.
- 30/3 Determinación del honor en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) en el que los puntos son concedidos tanto para la mejor bola como para el resultado agregado

ORDEN DE JUEGO EN JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

10-1b/1
Procedimiento para que el árbitro determine qué bola está más lejos del agujero

P En Juego por Hoyos (Match Play), la bola de **A** está a un lado de la calle y la de **B** al otro, ambas a unos cien metros del agujero. Juega **A** y **B** pone en duda si lo hizo fuera de su turno. ¿Tiene el árbitro que medir la distancia por pasos para resolver la cuestión?

R No. Dada la distancia de que se trata el árbitro estaría justificado en resolver el problema a ojo. Si no puede hacerlo así, podría decidir por sorteo quién tenía que haber jugado antes. Si en el sorteo resultase que **B** debió jugar primero, éste tendría la opción de hacer jugar a **A** de nuevo bajo la Regla 10-1c.

Decisiones relacionadas con la Regla 10-1b:

- 30/4 Jugador que se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y patea para el empate
- 30-3b/2 Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play)

JUGAR FUERA DE TURNO EN JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

10-1c/1
Petición al jugador de que repita el golpe retirada después de que el contrario juegue su golpe

P En un match entre **A** y **B**, **A** hizo su salida fuera de turno. **B** le pidió que abandonase la bola y que jugase en el orden correcto. No obstante, después de haber jugado **B**, le dice a **A** que no se moleste en jugar otra bola. ¿Cuál es la decisión?

R **A** no tiene obligación de seguir las instrucciones de **B** de continuar con su bola original. **B** no incurre en penalidad por dar estas instrucciones. El resultado del hoyo quedará como se juegue, ya continúe **A** con su bola original ya juegue otra en el orden correcto, como era su derecho.

10-1c/2
Jugador a quien se requiere para que levante su bola que interfería, en lugar de levantarla juega fuera de turno

P En Juego por Hoyos (Match Play), la bola de **A** está en la línea de putt de **B** y éste le pide que la levante de acuerdo con la Regla 22-2. En lugar de hacerlo, **A** patea fuera de turno. ¿Pierde **A** el hoyo por infracción de la Regla 22-2 o se aplica la Regla 10-1c, en cuyo caso no hay penalidad pero **B** tiene derecho a pedir a **A** que repita el golpe en el orden correcto?

R Se aplica la Regla 10-1c.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-1c: Ver "Orden de Juego" y "Jugar Fuera de Turno" en el Índice.

HONOR EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

10-2a/1
Determinación del honor en Stroke Play con hándicap

P En Juego por Golpes (Stroke Play) con hándicap, el hándicap se descuenta del total de la suma y no en hoyos específicos. ¿Cómo se determina el honor?

R De acuerdo con el resultado bruto.

ORDEN DE JUEGO EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

10-2b/1
Competidor que se opone a que un compañero-competidor patee fuera de turno

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de **A** está a 10 metros del agujero y la de **B** a unos 9 metros. **A** patea y su bola queda en reposo a un metro del agujero. **A** se prepara para acabar antes de que **B** patee. **B** se opone y reclama que de acuerdo con las Reglas (ver la Regla 10-2b) tiene derecho a patear antes que **A**.

Aunque en Juego por Golpes (Stroke Play), generalmente, se tolera patear fuera de turno, ¿puede el Comité autorizar a **A** a patear fuera de turno en estas circunstancias?

R Si **A** ha levantado su bola en el momento en que se produce la reclamación, el Comité debería decidir que **A** no tiene derecho a patear fuera de turno, de acuerdo con la Regla 10-2b.

Si **A** no ha levantado su bola en el momento de la reclamación, la respuesta depende de si **B** piensa exigir a **A** que levante su bola por la Regla 22 (Bola que interfiere o ayuda al juego) antes de patear **B**. Si esto es así, el Comité debería decidir que **A** puede jugar fuera de turno,

siempre que lo haga antes de levantar su bola, porque la Regla 22-2 permite a un competidor en Juego por Golpes (Stroke Play) a quien se le pide que levante su bola por causa de interferencia a "jugar primero en lugar de levantarla".

Si **B** no requiere que **A** levante su bola antes de patear él, el Comité debería decidir que **A** no puede patear fuera de turno.

Aunque la tolerancia para patear fuera de turno en Juego por Golpes (Stroke Play) puede ser cuestionada en vista del lenguaje explícito de la Regla 10-2b, y no hay penalidad por hacerlo (ver la Regla 10-2c), no está en conflicto con la intención de la Regla 10-2b, porque se trata de acelerar el juego. Por lo tanto, debería recomendarse esta práctica.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-2b:

- 31-4/1 Jugador que renuncia a su turno de juego; circunstancias bajo las que puede completar el hoyo
- 31-4/2 Hasta qué punto puede un bando jugar en el orden que consideren mejor

JUGAR FUERA DE TURNO EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

10-2c/1
Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor juega fuera de turno desde el lugar de salida y aunque debería haber seguido jugando con la bola jugada fuera de turno sin penalidad, abandona ésta y juega otra bola en el orden correcto. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el competidor juega otra bola desde el lugar de salida, la bola original es bola perdida y la otra bola está en juego con la penalidad de golpe y distancia- ver la Regla 27-1.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de dar el siguiente golpe
- 18-2a/2 Bola que cae del tee cuando el golpe simplemente la toca es levantada y acomodada de nuevo en el tee
- 18-2a/11 Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee
- 27-2b/10 Bola provisional levantada posteriormente se convierte en la bola en juego; el competidor entonces juega desde lugar equivocado.
- 29-1/9 En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida

10-2c/2
Competidores en Juego por Golpes (Stroke Play) que se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar una ventaja a uno de ellos

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** y **B** se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno en el hoyo 10 para ganar tiempo. No hay penalidad por la Regla 10-2c porque no lo hicieron para que uno de ellos obtuviese ventaja. Sin embargo, ¿están sujetos a descalificación por la Regla 1-3 por ponerse de acuerdo para excluir lo estipulado en la Regla 10-2a o 10-2b, según el caso?

R No. La Regla 10-2c lo regula específicamente y permite el procedimiento en Juego por Golpes (Stroke Play). Por ello, la Regla 1-3 no es de aplicación. En cuanto al Juego por Hoyos, ver la Decisión 10-1a/3. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-2c: Ver "Orden de Juego" y "Jugar Fuera de Turno" en el Índice.

BOLA PROVISIONAL Y SEGUNDA BOLA

10-3/1
Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde el lugar de salida.

P En el Juego por Hoyos (mach play) **A** tiene el honor y juega desde el Lugar de salida, y a continuación juega su contrario **B**. **B** creyendo que su bola original puede estar fuera de límites, juega una bola provisional ,sin que **A** diga nada al respecto.

Después de que **B** haya jugado su bola provisional, **A** decide que como su bola puede estar fuera de limites o perdida fuera de un obstáculo de agua, él también jugará una bola provisional.

En vista de lo previsto en la Regla 10-3, ¿Puede **A** requerir a **B** para que cancele el golpe y vuelva a jugar su bola provisional?

R No. Cuando **B** jugó su bola provisional, no sabía que **A** lo haría también. **A** puede jugar una bola provisional bajo estas circunstancias; sin embargo, renunció a su derecho a hacerle repetir a **B** el golpe cuando le permitió a **B** jugar su bola provisional primero.

Decisiones relacionadas

- 10/4 Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida.
- 11-4a/1 Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe.

REGLA 11

EL LUGAR DE SALIDA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

11-1. ACOMODAR

Cuando un jugador pone una bola en juego desde el *lugar de salida*, ésta debe ser jugada desde dentro del *lugar de salida* y desde la superficie del suelo o desde un *soporte* reglamentario (ver Apéndice IV) en o sobre la superficie del suelo.

A los efectos de esta Regla, la superficie del suelo incluye una irregularidad de la superficie (creada o no por el jugador) y arena u otra sustancia natural (la haya colocado el jugador o no)

Si el jugador ejecuta un *golpe* a una bola en un *soporte (tee)* no conforme con las *Reglas* o a una bola acomodada de una forma no permitida por esta Regla, está descalificado.

Un jugador puede colocarse fuera del *lugar de salida* para jugar una bola dentro de él.

11-2. MARCAS (BARRAS) DE SALIDA

Antes de que un jugador ejecute su primer *golpe* con cualquier bola en el *lugar de salida* del hoyo que se está jugando, las marcas del *lugar de salida* se consideran que están fijas. En estas circunstancias, si el jugador mueve o permite que se mueva una marca con el propósito de evitar la interferencia con su *colocación*, el área del swing que pretende efectuar o su *línea de juego*, incurrirá en penalidad por infracción de la Regla 13-2.

11-3 BOLA QUE CAE DEL SOPORTE (TEE)

Si una bola, cuando no está en juego, cae del *soporte (tee)* o es derribada del *soporte* por el jugador al *preparar el golpe*, puede volver a ser acomodada sin penalidad. Sin embargo, si ejecuta un *golpe* a la bola en estas circunstancias, esté o no la bola en movimiento, cuenta el *golpe* pero no hay penalidad.

11-4. JUGAR DESDE FUERA DEL LUGAR DE SALIDA

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador, al comenzar un hoyo, juega una bola desde fuera del *lugar de salida* no hay penalidad, pero el *contrario* puede inmediatamente requerir al jugador que cancele el *golpe* y jugar una bola desde dentro del *lugar de salida*.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)
Si un *competidor*, al comenzar un hoyo, juega una bola desde fuera del *lugar de salida*, incurre en dos golpes de penalidad y debe entonces jugar una bola desde dentro del *lugar de salida*.

Si el *competidor* ejecuta un golpe desde el siguiente *lugar de salida* sin antes corregir su error o, en el caso del último hoyo de la vuelta, abandona el *green* sin antes declarar su intención de corregir su error, está descalificado.

El *golpe* desde fuera del *lugar de salida* y los sucesivos *golpes* jugados por el *competidor* en el hoyo antes de corregir su error, no cuentan en su resultado.

11-5. JUGAR DESDE UN LUGAR DE SALIDA EQUIVOCADO

Se aplica lo previsto en la Regla 11-4.

LUGAR DE SALIDA Y ACOMODAR

Decisiones relacionadas con la Regla 11-1: Ver "Lugar de Salida y Marcas del Lugar de Salida" en el Índice.

LAS BARRAS DE SALIDA

11-2/1
Condición de las barras de salida después del primer golpe

P De acuerdo con la Regla 11-2, las barras de salida se consideran fijas hasta que se juega el primer golpe desde el lugar de salida. ¿Se consideran luego obstrucciones?

R Sí.

11-2/2
Barra de salida movida por el jugador

La Regla 11-2 establece que antes de que un jugador juegue su primer golpe con cualquier bola desde el lugar de salida, las barras de salida se consideran fijas. Después de ese momento, la Decisión 11-2/1 aclara que son obstrucciones y, si son movibles, se pueden mover (ver la Definición de "Obstrucciones").

En vista del hecho que las barras de salida son inicialmente fijas, y cuando son movidas pueden tener un efecto significativo en la competición, se incluyen a continuación ejemplos de decisiones apropiadas en varias circunstancias. En todos los casos, una barra movida, debería ser repuesta. En algunos casos, la reposición de la barra puede afectar a la penalidad en que incurra el jugador.

(a) Un jugador mueve una barra de salida antes de jugar su primer golpe con cualquier bola desde el lugar de salida porque la barra interfiere con el lie de la bola, su colocación o el

área del swing que desea efectuar - pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) por infracción de la Regla 13-2.

(b) Un jugador mueve una barra de salida antes o después de jugar un golpe desde el lugar de salida porque, a su juicio, las barras están demasiado juntas, demasiado atrás, apuntando en dirección equivocada o alguna razón parecida - descalificación por la Regla 33-7, salvo que se reponga la barra antes de que el jugador o cualquier otro jugador juegue desde el lugar de salida, en cuyo caso la penalidad se modifica a una de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play).

(c) Un jugador mueve una barra de salida antes o después de jugar un golpe desde el lugar de salida como consecuencia de caerse sobre ella - no hay penalidad y la barra debería ser repuesta.

(d) Un jugador mueve una barra de salida antes o después de jugar un golpe desde el lugar de salida como resultado de darle una patada o golpearla con un palo de golf, intencionadamente - no hay penalidad y la barra debería ser repuesta.

(e) Un jugador levanta una barra de salida antes o después de jugar un golpe desde el lugar de salida sin motivo aparente y sin ningún derecho de acuerdo con las Reglas - no hay penalidad y la barra de salida debería reponerse.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11-2: Ver "Lugar de Salida y Marcas del Lugar de Salida" en el Índice.

BOLA QUE CAE DEL TEE

11-3/1
Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee

P Un jugador acomoda su bola en el lugar de salida, da un golpe a la bola, pero falla. Prepara de nuevo el golpe y accidentalmente hace caer la bola del tee. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador dio un golpe a la bola, ésta estaba en juego y ya no se aplicaba la Regla 11-3. Cuando la bola en juego se movió después de preparar el golpe, el jugador incurrió en un golpe de penalidad y estaba obligado a reponerla (Regla 18-2b).

Decisiones relacionadas

- 18-2a/2 Bola que cae del tee cuando el golpe simplemente la toca es levantada y acomodada de nuevo en el tee

11-3/2 (Reservada)

11-3/3
Bola Original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe

P Un jugador envía su bola original fuera de límites desde el lugar de salida. Acomoda otra bola aplicando la Regla 27-1 y al preparar el golpe con esta bola, la toca y la hace caer. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad ya que una bola acomodada no está en juego hasta que se ejecute un golpe (ver la Definición de "Bola en juego"). La bola se puede volver a acomodar (Regla 11-3).

Decisiones relacionadas

- 18-2a/19 Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida

JUGAR DESDE FUERA DEL LUGAR DE SALIDA EN JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

11-4a/1
Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe

P En el Juego por Hoyos, el jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida. Su contrario requiere inmediatamente al jugador a cancelar su golpe de acuerdo con la Regla 11-4a. ¿Mantiene el jugador el honor?

R Sí. El siguiente golpe del jugador desde el lugar de salida no se considera una segunda bola en el sentido del término usado en la Regla 10-3.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11-4a:

- 11-5/3 Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado
- 29-1/1 Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play)

JUGAR DESDE FUERA DEL LUGAR DE SALIDA EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

11-4b/1 (Reservada)

11-4b/2
Los competidores estiman el área del lugar de salida cuando falta una marca de salida

P En Juego por Golpes (Stroke Play), los competidores de un grupo al encontrarse con que falta una barra en un lugar de salida, determinan por sí mismos el área de salida basándose en la posición de la otra marca y en la configuración del lugar de salida. ¿Cuál es la decisión?

R El procedimiento correcto es interrumpir el juego hasta que el Comité resuelva el problema. Sin embargo, si el Comité juzga que los competidores no obtuvieron ventaja por jugar desde el sitio que consideraron como lugar de salida, sería apropiado que en equidad (Regla 1-4) el Comité aceptara sus resultados, sin penalidad. En caso contrario, incurrirían en la penalidad prescrita en la Regla 11-4b.

11-4b/3
Los competidores determinan el lugar desde el que jugar cuando faltan ambas barras de salida

P En Juego por Golpes (Stroke Play), los competidores de un grupo al no encontrar las marcas de salida en un hoyo determinan por sí mismos el lugar desde el que hay que salir y lo hacen. ¿Cuál es la decisión?

R Sería apropiado que el Comité aceptara sin penalidad los resultados de los competidores en cuestión si hubiera evidencias de dónde se pretendía que estuviesen las marcas y los competidores hubiesen determinado el lugar de salida basándose en tales evidencias y jugasen desde tal lugar de salida. Una evidencia suficiente puede incluir manchas de pintura puestas para indicar dónde deben ponerse las marcas, o si las marcas han sido quitadas durante una vuelta, depresiones u otras huellas en el suelo que indiquen donde estaban situadas las marcas.

En ausencia de dichas evidencias, los competidores deberían ser descalificados por la Regla 11-4b a menos que, antes de jugar desde el siguiente lugar de salida, interrumpan el juego, llamen al Comité para que ponga las marcas y vuelvan a jugar el hoyo desde dentro del lugar de salida establecido. Cualquier competidor que proceda de esta manera, incurrirá en una penalidad de 2 golpes (Regla 11-4b).

11-4b/4 (Reservada)

11-4b/5 (Reservada)

11-4b/6
Bola jugada desde fuera del lugar de salida va a parar fuera de límites

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** juega desde fuera del lugar de salida y su bola queda en reposo fuera de límites. Juega otra bola desde el lugar de salida. ¿Está penalizado con golpe y distancia conforme a la Regla 27-1, así como con dos golpes por la Regla 11-4b?

R No. **A** está penalizado sólo con dos golpes por la Regla 11-4b. La bola jugada desde fuera del lugar de salida no estaba en juego. Por ello, el hecho de que fuese a reposar fuera de límites es irrelevante y el golpe efectuado no cuenta.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11-4b:

- 11-5/4 En Juego por Golpes (Stroke Play), bola jugada desde lugar de salida equivocado; error corregido
- 29-1/2 Competidor que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe
- 34-3/4 Discusión sobre si un jugador ha jugado desde fuera del lugar de salida

JUGAR DESDE LUGAR DE SALIDA EQUIVOCADO

11-5/1
Explicación del "siguiente lugar de salida" cuando los jugadores han jugado desde lugar de salida equivocado

P En Juego por Golpes (Stroke Play), dos competidores, habiendo concluido el hoyo 11, juegan desde el lugar de salida del 15, completan este hoyo y juegan luego desde el lugar de salida del 16. Antes de jugar sus segundos golpes se dan cuenta del error, volviendo al lugar de salida del hoyo 12 y completan la vuelta estipulada. Al informar de los hechos, los competidores fueron penalizados con dos golpes cada uno de ellos, ya que el Comité interpretó que el "siguiente lugar de salida" al que se refiere la Regla 11-4b sería el del hoyo 12. ¿Es esto correcto?

R No. Cuando los competidores jugaron desde el lugar de salida del hoyo 16, habían jugado desde el "siguiente lugar de salida" y no podían corregir su error. Por tanto, deberían haber sido descalificados.

11-5/2
Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos

P En una competición por golpes, el Comité no indicó el número de cada hoyo en las salidas. Como resultado de ello un grupo finalizó el hoyo 4 y a continuación jugó desde el lugar de salida del hoyo 12, en vez del hoyo 5. ¿En estas circunstancias deberían ser penalizados los componentes de ese grupo por la Regla 11-4b?

R Sí. El Comité fue negligente al no colocar una señal en cada lugar de salida. Sin embargo, cada jugador es responsable del conocimiento de la vuelta estipulada, siendo esto una de las condiciones de la competición.

11-5/3
Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado

P **A** juega contra **B** en un match. **A** se va fuera de límites desde un lugar de salida equivocado. **B** no pide la repetición del golpe. ¿Cuál es la decisión?

R Como **A** jugó desde lugar de salida equivocado y **B** no le exigió que cancelara el golpe y jugara una bola desde dentro del lugar de salida correcto, la bola de **A** ha sido puesta en juego (ver Definición de "Bola en Juego"). Por tanto, de acuerdo con la Regla 27-1, **A** debe dropar una bola, con la penalidad de un golpe, tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada la bola original, es decir, en el lugar de salida equivocado. No puede acomodar porque la bola original no fue jugada desde el lugar de salida del hoyo que se está jugando (Regla 20-5).

11-5/4
En Juego por Golpes (Stroke Play), bola jugada desde lugar de salida equivocado; error corregido

P En Juego por Golpes (Stroke Play), después de concluir el hoyo 10, **A** y **B** juegan desde el lugar de salida del hoyo 15, en vez de desde el del hoyo 11. Se dan cuenta del error antes de concluir el hoyo 15 y vuelven al lugar de salida del hoyo 11, completando la vuelta estipulada. ¿Cuál es la decisión?

R **A** y **B** incurren en dos golpes de penalidad cada uno por la Regla 11-4b. Hicieron bien en interrumpir el juego en el hoyo 15 y volver al hoyo 11. Los golpes jugados en el hoyo 15, cuando se jugó fuera de orden, no cuentan.

Decisiones relacionadas

- 11-4b/6 Bola jugada desde fuera del lugar de salida va a parar fuera de límites
- 29-1/2 Competidor que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe

11-5/5
Bola jugada desde el lugar de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta y levantada; bola repuesta en el punto del que se levantó y jugada cuando posteriormente se alcanzó dicho hoyo

P En Juego por Golpes (Stroke Play), después de jugar el hoyo 8, **A**, por error jugó desde el lugar de salida del hoyo 18, en lugar del hoyo 9. **A** marcó la posición de la bola, la levantó y la jugó desde el lugar de salida del hoyo 9. Añadió una penalidad de dos golpes a su resultado en el hoyo 9 de acuerdo con la Regla 11-4b por jugar desde lugar de salida equivocado, es decir, desde el lugar de salida del hoyo 18. **A** jugó los hoyos del 10 al 17. Después repuso su bola en el punto del hoyo 18 de donde la levantó, terminó el hoyo y entregó su tarjeta. ¿Procedió **A** correctamente?

R No. **A** debería haber desechado el golpe originalmente jugado desde el lugar de salida del hoyo 18 y volverlo a jugar desde ese lugar de salida después de terminar el hoyo 17. Al no hacerlo así, **A** no jugó la vuelta estipulada (ver Definición de "Vuelta Estipulada") y, por tanto, no tiene un resultado válido.

Decisiones relacionadas

- 1-1/1 Dos Bolas en Juego, Simultáneamente, en Diferentes Hoyos

REGLA 12

BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

12-1. VIENDO LA BOLA; BUSCANDO LA BOLA

Un jugador no tiene derecho necesariamente a ver su bola cuando ejecuta un *golpe*.

Durante la búsqueda de su bola en cualquier parte del *campo,* el jugador puede tocar o doblar hierba alta, juncos, arbustos, matas, brezo o similares, pero sólo en la medida necesaria para encontrar o identificar la bola, siempre que esto no mejore el lugar de reposo (lie) de la bola, el área de la colocación o swing que pretende ejecutar o su *línea de juego*; si la bola es *movida*, se aplica la Regla 18-2a salvo en lo previsto en las clausulas (a) – (d) de esta Regla.

Además de los métodos de búsqueda e identificación de una bola que están también permitidos por las Reglas, el jugador puede adicionalmente buscar e identificar una bola bajo la Regla 12-1 como sigue:

a. Búsqueda o Identificación de una Bola Cubierta por Arena

Si se cree que la bola del jugador que reposa en cualquier parte del *campo* está cubierta por arena, hasta el punto de que no puede encontrarla o identificarla, el jugador puede, sin penalidad, tocar o mover la arena con arreglo a encontrar o identificar la bola. Si la bola es encontrada, e identificada como suya, el jugador debe recrear el lugar de reposo (lie) de la manera más similar posible reponiendo la arena. Si la bola es *movida* mientras se toca o se mueve arena durante la búsqueda o identificación de la bola, no hay penalidad; la bola debe ser repuesta y el lugar de reposo (lie) recreado.

Al recrear un lugar de reposo (lie) bajo esta Regla, se le permite al jugador dejar visible una pequeña parte de la bola.

b. Búsqueda o Identificación de una Bola Cubierta por Impedimentos Sueltos en un Obstáculo

En un *obstáculo*, si se cree que la bola del jugador está cubierta por *impedimentos sueltos* hasta el punto de que no puede encontrarla o identificarla, el jugador puede, sin penalidad, tocar o mover *impedimentos sueltos* con arreglo a encontrar o identificar la bola. Si la bola es encontrada o identificada como suya, el jugador debe reponer los *impedimentos sueltos*. Si la bola es *movida* mientras que se tocan o mueven *impedimentos sueltos* durante la búsqueda o identificación de la bola, se aplica la Regla 18-2a; si la bola es *movida* durante la reposición de los *impedimentos sueltos*, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta.

Si la bola estaba completamente cubierta por *impedimentos sueltos*, el jugador debe recubrir la bola pero le está permitido dejar visible una pequeña parte de la bola.

c. Búsqueda de la Bola en Agua en un Obstáculo de Agua
Si se cree que una bola reposa en agua en un *obstáculo de agua*, el jugador puede, sin penalidad, tantear con un palo o de otra manera. Si la bola en el agua es *movida* accidentalmente mientras que se tantea, no hay penalidad; la bola debe ser repuesta, salvo que el jugador elija proceder bajo la Regla 26-1. Si la bola *movida* no estaba reposando en agua o la bola fue *movida* accidentalmente por el jugador de otra forma que no fuese al tantear, se aplica la Regla 18-2a.

d. Búsqueda de una Bola en una Obstrucción o una Condición Anormal del Terreno
Si una bola que reposa en o sobre una *obstrucción* o en una *condición anormal del terreno* es movida accidentalmente durante su búsqueda, no hay penalidad; la bola debe ser repuesta, salvo que el jugador elija proceder bajo las Reglas 24-1b, 24-2b o 25-1b, si son aplicables. Si el jugador repone la bola, puede aún proceder bajo una de estas Reglas, si son aplicables.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 12-1:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos golpes.

(Mejorar el reposo (lie) de la bola, el área de la colocación o swing que se pretende o la línea de juego – ver la Regla 13-2)

12-2. LEVANTAR LA BOLA PARA IDENTIFICACIÓN

La responsabilidad de jugar la bola correcta corresponde al jugador. Cada jugador debería poner una señal de identificación en su bola.

Si un jugador cree que una bola en reposo podría ser la suya, pero no puede identificarla, el jugador puede levantar la bola para identificarla, sin penalidad. El derecho a levantar una bola para identificarla es adicional a las acciones permitidas bajo la Regla 12-1.

Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar su intención a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su *marcador* o *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), y debe marcar la posición de la bola. Puede entonces levantar la bola e identificarla, siempre que dé a su *contrario*, *marcador* o *compañero-competidor* una oportunidad de observar el proceso de levantar y reponer la bola. La bola no debe ser limpiada más allá de lo necesario para identificarla cuando se levanta bajo la Regla 12-2.

Si la bola es la bola del jugador y el jugador no cumple con todo o una parte de este procedimiento, o si levanta su bola para identificación sin tener una buena razón para hacerlo, incurre en la penalidad de un golpe. Si la bola levantada es la bola del jugador, debe reponerla. Si no lo hace, incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 12-2, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota: Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de reponerse ha sido alterado ver Regla 20-3b.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 12-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 12-2, no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

BUSCAR LA BOLA

12-1/1 (Reservada)

12-1/2 (Reservada)

12-1/3
En un obstáculo la parte superior de una bola está tapada por hojas pero otra parte de la misma se ve desde otro ángulo

P En un obstáculo la parte de arriba de la bola del jugador está tapada por hojas por lo que no es visible al colocarse. Sin embargo, parte de la bola se ve desde otro ángulo. ¿Está permitido que el jugador quite las suficientes hojas para ver la bola una vez se coloque?

R No. En estas circunstancias, un jugador puede quitar impedimentos sueltos que cubren una bola en un obstáculo sólo cuando la bola no es visible desde ningún ángulo. (Revisada)

12-1/4
Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la creencia que está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos

P La bola de un jugador puede estar en un bunker, cubierta por hojas. El jugador busca la bola tanteando con un palo con el que toca el suelo del bunker. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. La Regla 12-1, específicamente, autoriza tocar el suelo de un obstáculo, durante la búsqueda de la bola. Tal autorización cancela cualquier prohibición de la Regla 13-4.

12-1/5
Jugador desplaza su Bola con el pie mientras la busca en agua, en un Obstáculo de Agua

P Un jugador está tanteando con un palo en busca de su bola en el agua, en un obstáculo de agua, y desplaza la bola accidentalmente con el pie, la cual reposaba de hecho en la hierba alta de la orilla dentro del obstáculo de agua. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que la bola movida no estaba reposando en agua en el obstáculo de agua, el jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a, por mover su bola en juego (ver la Regla 12-1c). El jugador puede reponer la bola y jugarla o, con un golpe de penalidad adicional, proceder de acuerdo con la Regla 26-1. Si el jugador procede de acuerdo con la Regla 26-1 no está obligado a reponer la bola. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 20-1/13 Bola golpeada con el pie accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 12-1: Ver "Búsqueda e Identificación de la Bola" en el Índice.

IDENTIFICAR LA BOLA

12-2/1
Identificación de la bola sólo por su marca, modelo y número

P En la zona en la que cree que ha ido a reposar su bola, un jugador encuentra una bola de la misma marca, modelo y número que la que está jugando. El jugador supone que se trata de su bola aunque no lleve otra marca de identificación como sugiere la Regla 12-2, y la juega. ¿Debería considerarse que ha jugado bola equivocada?

R No, salvo que: **(1)** exista clara evidencia, por el estado de la bola, de que no es la suya, o **(2)** se compruebe, posteriormente, que en la misma zona había otra bola de la misma marca, modelo y número cuando jugó el jugador y cualquiera de las dos bolas, por su estado, podría haber sido la bola del jugador.

Decisiones relacionadas

- 27/10 Jugador incapaz de distinguir su bola de otra
- 27/11 La bola provisional no puede distinguirse de la original
- 27/12 Identificación de la bola por testimonio de espectador
- 27/13 Negativa a identificar la bola

12-2/2
Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla

P Una bola está parcialmente enterrada en el rough. Habiendo anunciado previamente su intención a su contrario, o a su marcador, o a su compañero-competidor, el jugador, con el propósito de identificarla, toca la bola y la gira sobre sí misma identificando de esta forma la bola como suya. ¿Incurre en alguna penalidad?

R Sí, por tocar la bola de forma distinta a la autorizada por las Reglas (Regla 18-2a). De acuerdo con las Reglas 12-2 y 20-1, una bola puede ser levantada (o tocada y girada) a efectos de identificación si su posición ha sido marcada. Si el jugador ha marcado la posición de la bola antes de girarla, no hay penalidad, siempre que al girarla no la haya limpiado más de lo necesario para su identificación.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/33 Hacer girar una bola en green sin marcar su posición
- 20-3a/2 Usar línea en la bola para alinearse

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 12-2: Ver "Búsqueda e Identificación de la Bola" en el Índice.

REGLA 13

LA BOLA SE JUGARÁ COMO REPOSE

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

13-1. GENERAL

La bola debe jugarse como repose, excepto que las Reglas lo establezcan de otra manera. (Bola en reposo movida - ver Regla 18)

13-2. MEJORAR EL REPOSO (LIE) DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN O SWING QUE SE PRETENDE O LA LÍNEA DE JUEGO

Un jugador no debe mejorar o permitir que se mejore:

- la posición o el reposo (lie) de su bola,
- el área en la que pretende colocarse o efectuar el swing,
- su *línea de juego* o una prolongación razonable de esa línea más allá del *agujero*; o
- el área en la que va a dropar o colocar una bola,

mediante cualquiera de las siguientes acciones:

- presionando con un palo en el suelo
- moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen el *fuera de límites*),
- creando o eliminando irregularidades en la superficie;
- quitando o aplastando arena, tierra suelta, chuletas repuestas u otros tepes o similares colocados en posición,
- quitando rocío, escarcha o agua

Sin embargo, el jugador no incurre en penalidad si la acción ocurre:

- al apoyar el palo ligeramente al preparar el golpe,
- al colocarse limpiamente,
- al ejecutar un golpe o en el movimiento hacia atrás de su palo para un golpe y el golpe se ejecuta,
- al crear o eliminar irregularidades en la superficie del *lugar de salida* o al quitar rocío, escarcha o agua del *lugar de salida*; o
- en el *green*, al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

Excepción: Bola en *obstáculo* - ver Regla 13-4.

13-3. CONSTRUIRSE UNA COLOCACIÓN

Un jugador tiene derecho a colocar sus pies firmemente al *colocarse*, pero no debe construirse una *colocación*.

13.4 BOLA EN OBSTÁCULO; ACCIONES PROHIBIDAS

Excepto lo establecido en las *Reglas*, antes de ejecutar un *golpe* a una bola que está en un *obstáculo* (ya sea un *bunker* o un *obstáculo de agua*) o que, habiendo sido levantada de un *obstáculo*, puede ser dropada o colocada en el *obstáculo*, el jugador no debe:

a. Probar las condiciones del *obstáculo* o de cualquier *obstáculo* similar,

b. Tocar el suelo en el *obstáculo*, o agua en el *obstáculo de agua*, con sus manos o un palo, o

c. Tocar o mover un *impedimento suelto* que repose en o toque el *obstáculo*.

Excepciones:

1. Siempre que no se haga nada que constituya probar las condiciones del *obstáculo* o mejorar el lugar de reposo (lie) de la bola, no hay penalidad si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier *obstáculo* o el agua en un *obstáculo de agua* al evitar o como resultado de una caída, al quitar una *obstrucción*, al medir o al marcar la posición, recuperar, levantar, colocar o reponer una bola bajo una *Regla*, o (b) coloca sus palos en un *obstáculo*.

2. En cualquier momento, el jugador puede alisar arena o tierra en un *obstáculo* siempre que esto se haga con el único propósito de cuidar el *campo* y que no se haga nada que infrinja la Regla 13-2 con respecto al siguiente *golpe*. Si una bola jugada desde un *obstáculo* está fuera del *obstáculo* después del golpe, el jugador puede alisar arena o tierra en el *obstáculo* sin restricciones.

3. Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un *obstáculo* y la bola va a reposar a otro *obstáculo*, la Regla 13-4a no se aplica a cualquier acción posterior realizada en el *obstáculo* desde el cual el *golpe* fue ejecutado.

Nota: En cualquier momento, incluso en la preparación del *golpe* o en el movimiento hacia atrás del palo para ejecutar el *golpe*, el jugador puede tocar con un palo o de otra manera cualquier *obstrucción*, cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integrante del *campo*, o cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

(Buscando la bola - ver la Regla 12-1)
(Alivio de la bola en obstáculo de agua – ver Regla 26)

DEFINICIÓN DE "BUNKER": GENERAL

13/1
Arena desparramada fuera del margen del bunker

P Si la arena de un bunker se desparrama fuera del margen del mismo, ¿forma la arena desparramada parte del bunker?

R No.

13/2
Consideración de un árbol en un bunker

P ¿Un árbol que está en un bunker es parte del mismo?

R No. El suelo cubierto de hierba dentro de los límites de un bunker no es parte del mismo. El mismo principio se aplica a un árbol. El margen de un bunker no se extiende hacia arriba.

13/3
Bola en el borde de un bunker colgando sobre la arena

P Una bola que se encuentra sobresaliendo del borde de un bunker pero que no toca la arena, ¿está en el bunker?

R No. El margen de un bunker, al contrario que el de un obstáculo de agua, no se extiende verticalmente hacia arriba.

13/4
Bola completamente empotrada en el talud de un bunker

P La bola de un jugador está completamente empotrada en el talud de un bunker. El talud no está cubierto de hierba, por lo que es parte del bunker. ¿Se considera que la bola reposa en el recorrido? De ser así, ¿el jugador tendría derecho a dropar la bola detrás del bunker si la considerara injugable?

R No. La bola empotrada se considera que está en la parte del campo por donde se metió en el terreno.

Decisiones relacionadas

- 16/2 Bola empotrada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde

- 16/3 Bola empotrada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde del agujero
- 25-2/5 Bola empotrada en el talud de hierba de un bunker o en su margen
- 33-8/39 Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados
- 33-8/39.5 Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker

13/5
Bola que reposa sobre una obstrucción dentro de un bunker

P Si una bola reposa sobre una obstrucción, tanto movible como inamovible, dentro de un bunker, ¿se considera que la bola está en bunker?

R Sí. Aunque margen de un bunker no se extienden hacia arriba, una bola que reposa sobre una obstrucción dentro de un bunker está en el bunker.

JUGAR LA BOLA COMO REPOSA: GENERAL

Decisiones relacionadas con la Regla 13-1:

- 18-2a/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación.
- 20-7c/4 Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto.

MEJORAR EL LIE, ÁREA DE COLOCACION O SWING PRETENDIDO, O LÍNEA DE JUEGO

13-2/0.5
Significado de "mejorar" en la Regla 13-2

P La Regla 13-2 prohíbe que un jugador mejore determinadas áreas. ¿Qué significa "mejorar"?

R En el contexto de la Regla 13-2, "mejorar" significa cambiar a mejor de forma que el jugador gane una ventaja potencial con respecto a la posición o el reposo (lie) de su bola, el área de su colocación o swing pretendido, su línea de juego o una razonable extensión de esa línea más allá del agujero, o el área en la que ha de droparse o colocarse una bola. Por lo tanto, cambiar simplemente un área protegida por la Regla 13-2 no será una infracción de la Regla 13-2 salvo que cree tal ventaja potencial para el jugador en su juego.

Ejemplos de cambios que raramente creen tal ventaja potencial son si:

- un jugador repara un pequeño pique de bola en su línea de juego cuatro metros por delante de su bola antes de ejecutar un golpe de aproximación de 130 metros desde el recorrido;
- un jugador hace caer accidentalmente varias hojas de un árbol en su área de swing pretendido con un swing de prácticas, pero quedando aún tantas hojas o ramas que el área de swing pretendido no ha sido afectada materialmente, o
- un jugador, cuya bola reposa en rough espeso a 160 metros del green, se adelanta y coge unas briznas de hierba en su línea de juego y las lanza al aire para determinar la dirección del viento.

Ejemplos de cambios que probablemente creen tal ventaja potencial son si un jugador:

- repara un pique de bola en el recorrido cuatro metros por delante de su bola y en su línea de juego antes de ejecutar un golpe desde fuera de green que podría verse afectado por el pique de bola (por ejemplo un putt o un golpe rodado);
- hace caer accidentalmente una sola hoja de un árbol en su área de swing pretendido con un swing de prácticas, pero, como ésta era una de las pocas hojas que podrían interferir con su swing o caerse y por lo tanto distraerle, el área de swing ha sido afectada materialmente; o
- coge unas briznas de hierba del rough unos centímetros por detrás de su bola para medir el viento, pero reduciendo por lo tanto una potencial distracción para el jugador, o resistencia a su palo, en el área de su swing pretendido.

La determinación de si un jugador ha ganado o no una ventaja potencial de sus acciones se hace con referencia a la situación inmediatamente anterior a su golpe. Si hay una posibilidad razonable de que la acción del jugador hubiese creado una ventaja potencial, el jugador infringe la Regla 13-2. (Nueva)

13-2/1
Explicación de "colocarse limpiamente"

P La Regla 13-2 establece que un jugador no debe mejorar la posición o el lie de su bola, el área del swing que desea realizar o su colocación o su línea de juego o una razonable extensión de esa línea más allá del agujero, moviendo, doblando o rompiendo algo en crecimiento o fijo (incluidas obstrucciones inamovibles y objetos que definen los fuera de límites). Una excepción permite a un jugador hacer esto al "Colocarse Limpiamente". ¿Cuál es el significado de "Limpiamente"?

R Sin "limpiamente", la excepción permitiría la mejora de la posición o lie de la bola, el área del swing que desea efectuar su colocación o su línea de juego por medio de algo que podría denominarse el tomar una colocación.

El uso de "limpiamente" intenta limitar al jugador a lo que es razonablemente necesario para obtener una colocación para el golpe elegido sin mejorar indebidamente la posición de la bola, su lie, el área donde desea colocarse o del swing o su línea de juego.

Por tanto, al colocarse para el golpe elegido, el jugador debería elegir la forma de actuar menos intrusiva que dé lugar a la mínima mejora en la posición o el lie de la bola, el área de

su colocación o del swing que desea efectuar o su línea de juego. El jugador no tiene derecho a una colocación o swing normales. Debe acomodarse a la situación en la que se encuentre la bola y tomar una colocación todo lo normal que las circunstancias le permitan. Lo que es limpio debe ser determinado a la vista de las circunstancias.

Ejemplos de acciones que constituyen el colocarse limpiamente, son:

- apoyar la espalda en una rama o en un brote joven si esta es la única forma de colocarse para el golpe elegido, aun cuando esto haga que la rama se mueva fuera de su sitio o haga que el brote se doble o se rompa,
- doblar una rama de un árbol con las manos con el fin de ponerse debajo del árbol para jugar una bola.

Ejemplos de acciones que no constituyen el colocarse limpiamente, son:

- Mover, doblar o romper ramas deliberadamente, con las manos, una pierna o con el cuerpo para apartarlas del área del backswing o del golpe,
- Colocarse en una rama para prevenir que interfiera con el backswing o el golpe
- Enganchar una rama con otra o trenzar dos hierbas con el mismo propósito,
- Doblar con una mano una rama que tapa la bola después de haberse colocado,
- Doblar, con las manos, una pierna o con el cuerpo al colocarse, una rama que interfiere cuando podríamos habernos colocado sin doblar la rama.

13-2/1.1
Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere.

P La bola de un jugador reposa bajo la rama de un árbol. Al tratar de colocarse limpiamente, el jugador mejora su línea de juego al mover la rama con su cuerpo. Antes de jugar, se da cuenta de que se podría haber colocado sin mover la rama. Abandona su colocación y la rama vuelve a su posición original o es devuelta a su posición original por el jugador. Entonces el jugador se acerca a la bola desde una dirección diferente, se coloca sin afectar a la rama y efectúa su golpe. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. Al colocarse limpiamente, el jugador está obligado a colocarse de manera que menos perturbe la situación y que dé lugar a la mínima mejora de la posición o lie de la bola el área de la colocación que se pretende o el swing o la línea de juego. Sin embargo, como la rama se movió como resultado del intento del jugador de colocarse limpiamente y volvió a su posición original antes de efectuarse el golpe, no hay penalidad. Cualquier duda sobre si la rama volvió a su posición original debería ser resuelta en contra del jugador.

El mismo principio se aplicaría a objetos artificiales fijos (p.ej. una estaca de fuera de límites) si la posición o lie de la bola, en el área de la colocación que se pretende o el swing o la línea de juego se mejora como resultado del intento del jugador de colocarse limpiamente, pero el objeto ha vuelto a su posición original antes de que el jugador efectúe un golpe.

Decisiones relacionadas

- 13-2/17 Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing
- 13-2/25 Jugador que quita un poste de fuera de límites en la línea de juego pero lo repone antes de jugar

13-2/1.5
Jugador autorizado por las reglas para jugar en cualquier dirección "toma limpiamente su colocación"

P La Decisión 13-2/1 aclara el significado para un jugador "tomar limpiamente su colocación" y establece que un jugador no tiene derecho a una colocación o área de swing normales y debe acomodar este hecho a la situación de cómo se encuentra su bola. El requerimiento de tomar limpiamente una colocación, ¿restringe al jugador en el golpe o la dirección de juego a adoptar?

R No. Es cuestión del jugador decidir sobre el golpe y dirección de juego que desea adoptar y el jugador tiene derecho a tomar limpiamente su colocación para ese golpe y dirección de juego.

13-2/1.7
Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego

P La bola de un jugador reposa bajo un árbol. El jugador toma limpiamente su colocación apoyando su espalda en las ramas del árbol. Entonces decide adoptar una dirección de juego diferente y toma limpiamente su colocación por segunda vez apoyándose en las ramas del árbol desde un ángulo diferente, ¿está ello permitido?

R Sí. Un jugador puede cambiar su dirección de juego pretendida y retomar su colocación respecto al nuevo golpe. Sin embargo, si el hecho de tomar la colocación original mejoró la posición o el lie de su bola, el área de su nueva colocación o swing o su línea de juego para el nuevo golpe más allá de lo acontecido al tomar limpiamente la colocación por segunda vez, infringe la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas

- 13-2/14 Romper una rama que interfiere en la subida del palo en el lugar de salida
- 13-2/24 Mejorar el área del swing a efectuar al romper una rama; el área del swing utilizado finalmente no estaba afectado por la rama

13-2/2
Jugador que después de fallar un golpe en el lugar de salida aplasta irregularidades del mismo antes de ejecutar el siguiente golpe

P **A**, al jugar un golpe en el lugar de salida falla la bola. Antes de jugar su siguiente golpe, aplasta el césped detrás de la bola. Dado que la bola está en juego, ¿está esto permitido?

R Sí. La Regla 13-2 permite eliminar irregularidades de la superficie del lugar de salida, esté o no esté la bola en juego.

13-2/3
Romper hierba detrás de la bola en el lugar de salida

P Conforme a la Regla 13-2, se permite la eliminación de irregularidades en el lugar de salida. ¿Está también permitido romper o quitar hierba en crecimiento detrás de la bola en el lugar de salida?

R Sí.

13-2/4
Empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola está en él

P Si un empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola del jugador está en él y el arreglo mejora el lie de la bola o la línea de juego, ¿se penaliza al jugador de acuerdo con la Regla 13-2?

R Si el empleado del campo rastrilla el bunker siguiendo instrucciones del jugador, o con su aprobación, éste incurriría en penalidad. En otro caso, no hay penalidad.

Decisiones relacionadas

- 13-2/15.5 La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción
- 20-1/15.5 Lie de la bola alterado en el acto de marcar la posición de la bola
- 23-1/10 Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador

13-2/4.5
Chuletas repuestas en una zona en la que tiene que droparse una bola

P Un jugador juega un golpe. Repone la chuleta y otras próximas. Descubre entonces que su bola está perdida o fuera de límites. El jugador debe ahora dropar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que se dio su golpe anterior - Regla 27-1. En estas

circunstancias, ¿infringe el jugador la Regla 13-2, que prohíbe mejorar el área en que tiene que ser dropada una bola, eliminando irregularidades de la superficie al reponer una chuleta?

R No. Cuando el jugador repuso las chuletas no sabía si sería requerido a dropar una bola en el área. Por tanto, en equidad (Regla 1-4), no está penalizado.

Sin embargo, si el jugador deseara jugar una bola provisional porque creía que su bola original podía estar perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites, le estaría prohibido el reponer su chuleta u otras chuletas situadas en el área donde tendría que dropar la bola provisional.

13-2/5
Reponer o quitar una chuleta que no está suelta del todo

P La bola de un jugador queda en reposo delante de una chuleta levantada pero que no está suelta del todo. La chuleta interfiere con la subida del palo. ¿Puede el jugador reponer la chuleta o quitarla antes de jugar?

R No. Una chuleta que no esté completamente suelta no es impedimento suelto. Es algo fijo y por ello quitarla o reponerla infringe la Regla 13-2 por mejorar el lie o el espacio del swing a efectuar.

13-2/6
Reposición de chuleta en su huella, en la línea de juego

P La bola de un jugador queda en reposo cerca del green y el jugador desea utilizar su putter para el siguiente golpe. Sin embargo, justo delante de su bola hay una huella de chuleta en su línea de juego. ¿Puede el jugador reponer la chuleta antes de jugar su siguiente golpe?

R No. La Regla 13-2 prohíbe a un jugador mejorar su línea de juego eliminando una irregularidad en la superficie.

13-2/7
Cuándo está repuesta una chuleta

P Por la Regla 13-2 un jugador no puede quitar o aplastar una chuleta ya repuesta. ¿Cuándo se considera que está repuesta?

R Cuando la mayor parte de ella, con las raíces hacia abajo, está en una huella de chuleta. La huella no ha de ser necesariamente aquella de la que la chuleta se sacó.

13-2/8
El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor

P Un pique hecho por la bola del compañero, del contrario o del compañero-competidor afecta al lie de la bola o la línea de juego en el recorrido. ¿Puede el jugador aliviarse?

R Si el pique ya estaba allí antes de que quedase en reposo la bola del jugador, no tiene derecho a aliviarse sin penalidad. Si el pique se produce después de que la bola del jugador esté en reposo, en equidad (Regla 1-4) puede reparar la marca del pique. Un jugador tiene derecho al lie de bola que le proporcionó su golpe.

13-2/8.5
El lie de la bola del jugador afectado por arena como consecuencia de un golpe desde bunker del compañero, contrario o compañero-competidor

P La bola de **A** está en la franja entre el green y un bunker. **B**, el compañero, contrario o compañero-competidor de **A**, juega desde el bunker depositando arena alrededor de y sobre la bola de **A**. ¿Tiene **A** derecho a algún alivio?

R Sí. **A** tiene derecho al lie y línea de juego que tenía cuando su bola quedó en reposo. De acuerdo con esto, en equidad (Regla 1-4), **A** puede quitar la arena depositada por el golpe de **B** y levantar su bola y limpiarla, sin penalidad.

13-2/8.7
El área de colocación que intenta un jugador está afectada por el golpe de otro jugador.

P Las bolas de **A** y **B** reposan cerca una de otra en el recorrido. **A** juega y, al hacerlo, afecta el área de la colocación que tiene intención de tomar **B** (por ej. Creando una chuleta) ¿Cuál es la decisión?

R **B** puede jugar la bola como repose. Además, si el área de colocación pretendida original pudiera ser restaurada fácilmente, en equidad (Regla 1-4) dicha área puede ser restaurada lo más parecido posible, sin penalidad.

Si el área de colocación pretendida original no puede ser restaurado fácilmente, en equidad (Regla 1-4) el jugador puede colocar su bola, sin penalidad, en el punto más cercano, dentro de la distancia de un palo del lie original que proporcione el lie y área de colocación pretendida más similares al lie original y al área de colocación pretendida. Este punto no debe estar más cerca del agujero y no debe estar en un obstáculo

Decisiones relacionadas con la 13-2/8 hasta la 13-2/8.7: Ver "Equidad: Derecho del jugador al lie de la bola, línea de juego y stance después de su golpe" en el Índice.

13-2/9
Lie de la bola mejorado en el recorrido al desplazarse arena de detrás de la bola en la subida del palo

P En el recorrido, la bola del jugador está en una zona arenosa y hay un montículo de arena a pocos centímetros detrás de su bola. El jugador ejecuta el golpe, y en el proceso deshace el montículo con la cabeza del palo al subir el palo hacia atrás, mejorando su lie. ¿Incurre en penalidad el jugador?

R No, siempre que el palo se apoyase tan solo ligeramente y que efectuase una subida del palo normal.

Decisiones relacionadas

- 13-2/12 Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo.
- 13-4/31 Tocar arena en bunker en la subida del palo

13-2/10
Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar

P En el recorrido, la bola de un jugador estaba empotrada en su pique en una zona segada a ras. Levantó la bola conforme a la Regla 25-2 pero, antes de droparla, arregló el pique. ¿Está permitido hacerlo?

R No. El jugador infringió la Regla 13-2 cuando mejoró el área en la que tenía que dropar su bola al eliminar una irregularidad de la superficie.

Decisiones relacionadas

- 13-2/8 El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor
- 13-2/21 Espacio de swing a efectuar mejorado al reparar pique de bola hecho en el golpe anterior

13-2/11
Quitar arena o tierra suelta del área de dropaje

P ¿Puede un jugador, en el recorrido, quitar o barrer arena o tierra suelta en el área en que va a dropar la bola?

R No. La Regla 13-2 prohíbe mejorar la zona donde ha de droparse una bola, moviendo arena o tierra suelta. La arena y la tierra suelta sólo son impedimentos sueltos en el green.

13-2/12
Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo.

P Al preparar su golpe en el recorrido, un jugador apoyó su palo sobre arena detrás de la bola y al hacerlo, aplastó la arena, mejorando de ese modo, la posición de la bola. ¿Cuál es la decisión?

R Excepto en un obstáculo, la Regla 13-2 permite a un jugador apoyar su palo ligeramente detrás de la bola. Si el palo fue apoyado sólo ligeramente, no hay infracción de la Regla 13-2 o de cualquier otra Regla. Sin embargo, si el palo se presionó contra el suelo, el jugador infringió la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas

- 13-2/9 Lie de la bola mejorado en el recorrido al desplazarse arena de detrás de la bola en la subida del palo
- 13-4/31 Tocar arena en bunker en la subida del palo

13-2/13
Doblar hierba al quitar impedimentos sueltos

P Un jugador cuya bola estaba en hierba alta hizo rodar una piedra alejándola de la bola, aplastando en el proceso parte de la hierba alta. ¿Infringió la Regla 13-2?

R Sí, si al aplastar la hierba se mejora la posición o el lie de su bola, el espacio para efectuar el swing o su línea de juego.

Decisiones relacionadas

- 13-2/26 Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto
- 23-1/4 Romper parte de un impedimento suelto grande

13-2/14
Romper una rama que interfiere en la subida del palo en el lugar de salida

P En el lugar de salida, un jugador rompe una rama de un árbol que interfería en su swing. El jugador mantiene que no hay infracción de la Regla 13-2 porque su bola aún no estaba en juego. ¿Tiene razón?

R No. El jugador infringe la Regla 13-2 por mejorar el espacio para efectuar el swing. Aunque la Regla 13-2 permite al jugador eliminar irregularidades de la superficie del lugar de salida, no permite romper una rama que interfiere con el swing. La penalidad sería aplicable

incluso si antes de jugar su siguiente golpe, el jugador, volviese a acomodar la bola en el tee en cualquier otro sitio del lugar de salida (ver Decisión 13-2/24).

Decisiones relacionadas

- 13-2/1.7 Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego

13-2/14.5
Rama rota al subir el palo y el swing se interrumpe

P La bola de un jugador reposa debajo de un árbol. El jugador se coloca limpiamente y empieza a subir el palo con intención de dar un golpe. Cerca del final de la subida, su palo golpea una rama y la rompe. En este punto interrumpe su swing. La rotura de la rama ha resultado en la mejora del área de swing pretendido del jugador.

La Regla 13-2 establece en parte: "... un jugador no debe mejorar... el área de colocación o swing pretendido... excepto... al ejecutar un golpe o en el movimiento hacia atrás del palo para dar un golpe." ¿Está exento de penalidad el jugador según esta excepción?

R No, ya que el swing se interrumpió, el movimiento hacia atrás del palo no era de hecho el movimiento hacia atrás para dar un golpe. (Revisada)

13-2/15
Espacio para efectuar el swing mejorado al quitar obstrucción inamovible

P Una obstrucción inamovible interfiere en el swing de un jugador. El jugador y su caddie, con gran esfuerzo, quitan la obstrucción. ¿Tiene el jugador penalidad?

R Sí. Por infracción de la Regla 13-2. Una obstrucción inamovible es algo fijo. La Regla 13-2 prohíbe mejorar el espacio para efectuar el swing moviendo cualquier cosa fija.

13-2/15.5
La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción

P La bola de un jugador queda en reposo cerca de un árbol. Una cuerda instalada para el control del público sujeta una rama del árbol. El jugador aparta la cuerda (obstrucción movible), lo que hace que la rama quede suelta y la posición de la bola empeore. Entonces el jugador vuelve a poner la cuerda en su sitio, volviendo a estar sujeta la rama como antes. ¿Infringió el jugador la Regla 13-2 al reponer la cuerda?

R Sí. Si una causa ajena hubiera apartado la cuerda sin autorización o consentimiento del jugador, éste tendría derecho a reponer la cuerda sin penalidad.

Decisiones relacionadas: Ver "Equidad: Derecho del jugador al lie de la bola, línea de juego y stance después de su golpe" en el Índice.

13-2/16
Estaca que sujeta árbol rota al intentar quitarla

P Una estaca que sujeta un árbol joven interfiere con el golpe de un jugador. Trata de quitarla pero no es fácilmente movible y se rompe. Como resultado de la rotura de la estaca, ya no interfiere con el golpe del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador infringe la Regla 13-2 por romper la estaca. Como la estaca no era fácilmente movible, era una obstrucción inamovible, por lo que pudo haberse aliviado sin penalidad de acuerdo con la Regla 24-2b. (Revisada)

13-2/17
Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing

P Un jugador quita una estaca que define el fuera de límites y que interfiere con su swing. ¿Puede hacerlo?

R No. Los objetos que definen los fuera de límites son fijos. Mejorar la posición de la bola al mover algo fijo es infracción de la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas

- 13-2/1.1 Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere.
- 13-2/25 Jugador que quita un poste de fuera de límites en la línea de juego pero lo repone antes de jugar

13-2/18
Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites

P Parte de una valla de límites está inclinada hacia el campo de forma que está dentro de la línea de límites que forman los postes de la valla. La bola de un jugador queda en reposo contra esa parte de la valla. La Decisión 24/4 establece que el jugador no puede dropar la bola aliviándose de la valla por la Regla 24-2b. ¿Puede el jugador empujar la parte de la valla combada para obtener algo de alivio?

R No. Esto sería una infracción de la Regla 13-2 que prohíbe mejorar el lie o la posición de la bola o el espacio para colocarse o para efectuar el swing, moviendo o doblando cualquier cosa fija (incluidos los objetos que definen el fuera de límites).

Decisiones relacionadas

- 27/18 Puerta en valla de fuera de límites

13-2/19
Mejorar el espacio para efectuar el swing moviendo un objeto fijo en crecimiento situado fuera de límites

P Un árbol joven o un objeto artificial fijo situado fuera de límites interfiere con el swing de un jugador. ¿Puede éste mover, romper o doblar el árbol o el objeto artificial fijo sin penalidad?

R No. Hacerlo infringiría la Regla 13-2.

13-2/20
Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing

P Parte de una valla que está detrás de las estacas blancas que definen los fuera de límites, y por lo tanto no es una valla de fuera de límites, se inclina sobre el campo e interfiere con el swing del jugador. ¿Puede el jugador empujarla para ponerla derecha o tratarla como obstrucción?

R La Regla 13-2 prohíbe mejorar la posición de la bola moviendo cualquier cosa fija incluso si está fuera de límites. Por ello, el jugador no puede empujarla. No obstante, la parte de la valla inclinada sobre el campo es una obstrucción inamovible y el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b.

Decisiones relacionadas con la 13-2/19 y 13-2/20

- 24-2b/21 Interferencia por un objeto artificial inamovible situado fuera de límites

13-2/21
Espacio de swing a efectuar mejorado al reparar pique de bola hecho en el golpe anterior

P El pique hecho por la bola como resultado del golpe anterior, interfiere con la subida del palo del jugador. Antes de jugar su siguiente golpe, el jugador pisa el pique mejorando el espacio del swing a efectuar. ¿Está permitido?

R No. El jugador infringe la Regla 13-2 que prohíbe mejorar el espacio del swing a efectuar eliminando irregularidades de la superficie.

Decisiones relacionadas

- 13-2/8 El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor
- 13-2/10 Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar

13-2/22 (Reservada)

13-2/23
Sacudir agua de una rama que interfiere con la subida del palo

P Después de una intensa lluvia, un jugador juega un golpe y su bola queda en reposo debajo de un árbol. Una rama del árbol interfiere con la subida del palo. Antes de jugar su siguiente golpe, el jugador sacude el agua de la rama para eliminar la posibilidad de que el agua que caiga le distraiga. ¿Es esto una infracción de la Regla 13-2?

R Sí. Al mover la rama el jugador elimina el agua que podría haber causado una distracción y por ello mejora el área de swing pretendido infringiendo la Regla 13-2.

13-2/24
Mejorar el área del swing a efectuar al romper una rama; el área del swing utilizado finalmente no estaba afectado por la rama

P Un jugador, que tenía intención de jugar en una dirección determinada, hizo un swing de práctica en esa dirección y rompió una rama que le impedía la subida del palo. Entonces el jugador decidió jugar en otra dirección. La rotura de la rama no mejoraba el área de swing a efectuar en esta nueva dirección. En tales circunstancias, ¿incurre en penalidad por la Regla 13-2?

R Sí. El jugador infringe la Regla 13-2 tan pronto como mejora el área del swing a efectuar. La penalidad no se evita porque posteriormente el jugador juegue en otra dirección, aunque el haber roto la rama no influya en el área del swing para un golpe en la nueva dirección.

Decisiones relacionadas

- 13-2/1.7 Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego
- 13-2/14 Romper una rama que interfiere en la subida del palo en el lugar de salida

13-2/25
Jugador que quita un poste de fuera de límites en la línea de juego pero lo repone antes de jugar

P Un jugador quita un poste que define un fuera de límites en su línea de juego. Se da cuenta que no debió hacerlo y lo repone antes de jugar el golpe. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador infringe la Regla 13-2 en el momento en que mueve el poste y no puede hacer nada para evitar la penalidad. Reponer el poste antes de efectuar el golpe es irrelevante.

Decisiones relacionadas

- 13-2/1.1 Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere.
- 13-2/17 Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing

13-2/26
Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto

P Un jugador no puede determinar si una hierba larga, una ramita, un matojo caído o algún otro objeto natural similar que interfiere con su swing en el recorrido está suelto o unido a sus raíces. El jugador mueve el objeto lo suficiente para determinarlo y descubre que el objeto está unido a sus raíces. ¿Cuál es la decisión?

R Un jugador tiene derecho a mover un objeto natural con el propósito específico de determinar si el objeto está suelto, siempre que si resulta que no está suelto, **(1)** no haya sido arrancado y **(2)** sea devuelto a su posición original antes de dar el siguiente golpe si el no hacerlo diese lugar a una infracción de la Regla 13-2.

Excepto como está permitido en la Regla 13-2 (Ej. Colocarse limpiamente), si un jugador mueve un objeto natural para otra cosa que no sea determinar si está suelto y resulta que está unido al terreno, el jugador no puede evitar una infracción de la Regla 13-2 devolviendo el objeto a su posición original.

Decisiones relacionadas

- 13-2/13 Doblar hierba al quitar impedimentos sueltos
- 16-1a/11 Penacho de hierba que se alza en Línea de Putt cepillado para determinar si está suelto
- 23-1/4 Romper parte de un impedimento suelto grande

13-2/27
Tanteando cerca de la bola en busca de raíces de árbol

P La bola de un jugador queda en reposo en el recorrido en una situación en la que el jugador cree que puede haber raíces de árbol o rocas justo debajo de la superficie del terreno ¿Puede el jugador, sin penalidad, tantear alrededor de su bola con un tee para ver si su palo podría golpear una raíz o una roca en la ejecución del golpe?

R Sí, siempre que no sean mejorados el lie de la bola, el área de la colocación o swing que se pretende realizar, o la línea de juego (Regla 13-2) y la bola no se mueva (Regla 18-2). El mismo principio se aplicaría si el jugador quisiera tantear para comprobar la presencia de una obstrucción inamovible.

13-2/28
Arreglo de irregularidades en un bunker situado entre la bola y el agujero

P Entre la bola de **A** y el agujero hay un bunker. Antes de jugar, **A** arregla las pisadas y otras irregularidades del bunker en su línea de juego. ¿Supone esto infracción de la Regla 13-2?

R Sí. Tal acción mejora su línea de juego y esto es contrario a la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas

- 13-4/37.5 Jugador alisa irregularidades en bunker después de sacarla hacia atrás; área alisada en la línea de juego

13-2/29
Empeorar y después restaurar la Línea de Juego

P Hay un bunker entre la bola de un jugador y el agujero. El jugador camina a través del bunker, por ejemplo para quitar un rastrillo en su línea de juego o para determinar la distancia al agujero. Al regresar a la bola, alisa las pisadas que hizo, restaurando la línea de juego a su condición original. ¿Está permitido este alisado?

R No. Aunque la Excepción 2 de la Regla 13-4 permite que un jugador alise arena o tierra en un obstáculo en cualquier momento con el único propósito de cuidar el campo, no puede hacerlo si con ello infringe la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe.

Si un jugador empeora el lie de su bola, el área de colocación o swing pretendido, su línea de juego o una extensión razonable de esta línea detrás del agujero o el área en la cual ha de dropar o colocar una bola, no tiene derecho a restaurarla a su condición original. Si lo hace, infringe la Regla 13-2 e incurre en una penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos o dos golpes en el Juego por Golpes (pero ver también la Decisión 13-2/29.3). (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 13-4/10 Árbitro entra en bunker; ¿puede el jugador alisar las pisadas?
- 13-4/11 Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker

13-2/29.3
Crear pisadas en la línea de juego en un bunker cuando se requiere entrar en el bunker para recuperar la bola.

P En referencia a la Decisión 13-2/29 ¿Tendría un jugador prohibido alisar pisadas si se requiriese que entrase en el bunker para recuperar una bola (por ejemplo: una bola que había rodado dentro del bunker después de haber sido dropada)?

R No. En tales circunstancias, el jugador tiene derecho a restaurar el bunker a la condición en que se encontraba antes de que él entrara en el bunker.

13-2/29.5
Extensión de la línea de juego afectada cuando el contrario o el compañero-competidor hace pisadas en bunker

P La bola de **A** reposa detrás del green. La bola de su contrario o compañero-competidor, **B** reposa en un bunker delante del green, que está en la prolongación de la línea de juego de **A**.

Es el turno de jugar de **A** pero antes de que lo haga, **B** camina dentro del bunker para evaluar su próximo golpe y al hacerlo produce unas marcas de pisadas. **A** piensa que su bola puede ir a parar al bunker. ¿Tiene **A** derecho a que se restaure el bunker al estado en que se encontraba cuando la bola de **A** quedó en reposo?

R Sí. En equidad (Regla 1-4), **A** puede hacer que se arregle el bunker a su condición anterior ya que las pisadas fueron hechas por **B** después de que la bola de **A** quedara en reposo. Cualquiera puede arreglar el bunker.

Decisiones relacionadas con la 13-2/29.3 hasta la 13-2/29.5: Ver "Equidad: Derecho del jugador al lie de la bola, línea de juego y stance después de su golpe" en el Índice.

13-2/30
Probar las condiciones de un bunker antes de decidir si jugar a través del mismo

P La bola de un jugador está detrás de un bunker. ¿Puede éste probar las condiciones del bunker para determinar la posibilidad de patear a través de él?

R Las Reglas de Golf no prohíben al jugador probar las condiciones de un obstáculo si su bola no está en él o tocándolo, ver la Regla 13-4. Sin embargo, si esta prueba mejora la línea de juego el jugador incurrirá en penalidad por la Regla 13-2.

13-2/31
Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada

P La bola de un jugador está detrás de un bunker y el jugador decide patear a través de él. En su línea de juego, en el bunker hay una piedra pequeña (impedimento suelto). ¿Puede el jugador hundirla en la arena o quitarla?

R La arena no debe ser apisonada si con ello se mejora la línea de juego (Regla 13-2). No obstante, la Regla 23-1 permite quitar un impedimento suelto de un obstáculo cuando la bola no está en él.

13-2/32
Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro

P Un muro de piedra en el campo está en la línea de juego de **A**. **A** quita una piedra de la parte superior del muro. ¿Está permitido?

R No. El muro en sí mismo no cumple la definición de obstrucción movible y se pretende que las piedras individuales no sean movidas. Por lo tanto el muro es una obstrucción inamovible y todas las partes del muro se consideran fijas. Al quitar una parte de una obstrucción inamovible, **A** infringió la Regla 13-2. La misma decisión se aplicaría si el muro hubiese sido declarado parte integrante del campo. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 24-2b/14 Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana
- 24-2b/15 Abrir las puertas de un granero para jugar a través del granero
- 24-2b/15.3 Estatus de la parte movible de una manguera de drenaje
- 24-2b/15.5 Puerta de edificio en posición de cerrada o abierta.

13-2/33
Causa ajena quita una obstrucción inamovible de la línea de juego de un jugador

P Una estaca que sujeta un árbol joven ha sido considerada por el Comité como obstrucción inamovible. La bola de un jugador reposa en una posición tal que la estaca interfiere con su línea de juego pero no con su swing o colocación. En esta situación, una causa ajena quita la estaca. ¿Cuál es la decisión?

R Si el jugador permite que la causa ajena quite la estaca, el jugador pierde el hoyo en Match Play o incurre en dos golpes de penalidad en Juego por Golpes (Stroke Play) por infringir la Regla 13-2. Si el jugador no sabía que la estaca había sido quitada, o si sabiéndolo no estaba en situación de evitarlo, no hay penalidad y el jugador puede reponer la estaca, pero no está obligado a hacerlo.

Decisiones relacionadas

- 23-1/10 Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador
- 33-7/7 Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad

13-2/34
Barrer agua accidental de la línea de juego

P Un charco de agua accidental está en green entre la bola del jugador, que reposa cerca del green, y el agujero. El caddie del jugador barre el agua. ¿Está permitido?

R No. Cuando el caddie del jugador mejora la línea de juego al quitar el agua, el jugador incurre en penalidad de pérdida del hoyo en Match Play o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) por infringir la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas

- 16-1a/1 Barrer o secar agua accidental de la línea de putt

13-2/35
Quitar el rocío o la escarcha

Excepto en el lugar de salida, quitar el rocío o la escarcha de la zona que está inmediatamente detrás de, o al lado de la bola del jugador, o de la línea de juego de un jugador es una infracción de la Regla 13-2 si el quitarlo crea una posible ventaja (ver la Decisión 13-2/0.5).

Además, quitar el rocío o la escarcha de la línea de putt del jugador no está permitido. Tal acción es una infracción de la Regla 16-1a, a menos que ocurra incidentalmente por cualquier otra actuación permitida por las Reglas, como al quitar impedimentos sueltos, al reparar piques de bola en green, o al preparar el golpe. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 16-1a/3 Quitar rocío o escarcha de la línea de putt

13-2/36
Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt

P Si un compañero-competidor mejora intencionadamente la línea de putt del competidor arreglando marcas de clavos, el compañero-competidor está penalizado por la Regla 1-2. Si la acción del compañero-competidor es aceptada, tácitamente o de otra forma, por el competidor, ¿está también el competidor sujeto a penalización?

R Sí. Por la Regla 13-2, por permitir sea mejorada su línea de juego.

Decisiones relacionadas

- 16-1a/16 Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola
- 16-1c/4 Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero

13-2/37
Consideración de musgo o enredaderas en un árbol

P ¿Puede quitarse musgo o una enredadera de un árbol si al hacerlo se mejora la línea de juego?

R No. El árbol es habitáculo natural del musgo y de las enredaderas, por ello estas plantas que crecen en el árbol no pueden ser movidas (ver Regla 13-2).

Si el musgo o la enredadera están caídos en el suelo, y no están en crecimiento allí, son impedimentos sueltos y pueden quitarse, sin penalidad (ver Regla 23-1).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 13-2: Ver "Mejorar el Área de Swing que se Pretende" en el Índice.

CONSTRUIRSE UNA COLOCACIÓN

13-3/1
Ponerse en una alfombra en un lugar de salida

P ¿Está permitido que un jugador lleve una alfombra y se ponga en ella para jugar en el lugar de salida?

R No. El jugador se construiría una colocación infringiendo la Regla 13-3.

13-3/2
Jugar un golpe de rodillas sobre una toalla

P La bola de un jugador está debajo de un árbol en una posición tal que juzga conveniente jugar su próximo golpe de rodillas. Por estar el suelo mojado, el jugador coloca una toalla en el suelo en el punto donde sus rodillas estarán situadas para no mojarse los pantalones. Entonces se arrodilla sobre ella y juega su golpe. ¿Tiene penalidad por la Regla 13-3 por construirse una colocación?

R Sí. La misma respuesta se aplicaría si hubiese envuelto la toalla alrededor de sus rodillas y se hubiese arrodillado sobre ella para dar el golpe.

Hubiese sido permisible que el jugador se hubiese puesto unos pantalones a prueba de agua.

Decisiones relacionadas

- 1-2/10 Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse

13-3/3
Pisotear el lado de un bunker para obtener colocación a nivel

P Un jugador aplasta el borde de un bunker con sus pies intentando con ello ponerlos al mismo nivel. ¿Está permitido?

R No. Eso constituye construirse una colocación infringiendo la Regla 13-3.

13-3/4 (Reservada)

13-3/5
El jugador se construye una colocación pero corrige el error antes de ejecutar un golpe

P La bola de un jugador está alojada en la rama de un árbol justo donde no alcanza con un palo. El jugador coloca su coche motorizado bajo el árbol, se pone de pie sobre el coche y se prepara a efectuar un golpe a su bola. En ese momento, al jugador se le avisa que se ha preparado una colocación no permitida por la Regla 13-3. Si el jugador quita el coche y no juega un golpe mientras está sobre él, ¿incurre a pesar de ello en penalidad por infracción de la Regla 13-3?

R No. Si un jugador construye una colocación mediante el uso de un objeto como un coche de golf, piedra o ladrillo, no incurre en penalidad si quita el objeto antes de jugar su siguiente golpe.

Sin embargo, si un jugador construye una colocación alterando el suelo en el cual ha de colocarse, le es imposible dejarlo en las condiciones en que se encontraba originalmente.

Por ello, un jugador que se construye una colocación de esta forma incurre en la penalidad señalada en la Regla 13-3 intente o no dejar el suelo como se encontraba en su origen antes de jugar su siguiente golpe.

BOLA EN UN OBSTÁCULO

13-4/0.5
Significado de" probar las condiciones del obstáculo" en la Regla 13-4a.

P ¿Cuál es el significado de probar las condiciones del obstáculo en la Regla 13-4?

R El término cubre todas las acciones por las que un jugador podría obtener más información sobre el obstáculo de la que podría obtener al colocarse para el golpe que ha de realizar, teniendo en cuenta que al colocarse para un golpe, está permitido hundir los pies en la arena o en la tierra, hasta cierto punto.

Los siguientes ejemplos corresponden a acciones que no constituirían probar las condiciones del obstáculo:

- Ahondar los pies para colocarse, incluso al ejecutar un swing de prácticas, en cualquier lugar del obstáculo o en un obstáculo similar;
- Colocar un objeto, como los palos o un rastrillo, en el obstáculo;
- Apoyarse en un objeto (que no sea un palo) que esté tocando el suelo en el obstáculo o el agua en un obstáculo de agua, como por ejemplo, un rastrillo.
- Tocar el obstáculo con un objeto, (que no sea un palo) como por ejemplo una toalla. (Tocar con un palo sería una infracción de la Regla 13-4b); o
- Marcar la posición de la bola con un marcador (tee) o de otra forma al proceder bajo una Regla.

Los siguientes ejemplos corresponden a acciones que constituirían probar las condiciones del obstáculo infringiendo la Regla 13-4a:

- Ahondar los pies más de lo debido al colocarse para un golpe o para un swing de prácticas;
-
- Recubrir las marcas dejadas por los pies como consecuencia de una colocación anterior (por ejemplo, cuando se cambia de colocación para ejecutar un golpe diferente o un tipo de golpe diferente);
- Clavar a propósito un objeto, como por ejemplo un rastrillo, en la arena o en la tierra en el obstáculo o en el agua en un obstáculo de agua. (véase la Regla 12-1).

- Alisar un bunker con un rastrillo, con un palo o de otra forma (véase la Excepción 2 a la Regla 13-4)
- Golpear a propósito el suelo del obstáculo o el agua en un obstáculo de agua; o
- Tocar la arena con un palo al ejecutar un swing de prácticas en el obstáculo o en un obstáculo similar (véase la Excepción 3 a la Regla 13-4).

13-4/1
Tocar arena en bunker estando la bola fuera de él

P Una bola está justo fuera del bunker. El jugador se coloca en el bunker. ¿Puede el jugador apoyar su palo en la arena del bunker o tocar ésta en la subida del palo?

R Sí. Dado que la bola no está en, o tocando el bunker no se aplica la Regla 13-4. No obstante, el jugador sólo puede apoyar el palo ligeramente (ver Regla 13-2).

Decisiones relacionadas

- 13-4/29 Apoyar el palo fuera del obstáculo de agua para jugar un golpe dentro del obstáculo de agua

13-4/2
Apoyarse en el palo en obstáculo mientras se espera para jugar

P Mientras espera que **B** juegue, **A**, cuya bola está en un obstáculo se apoya con el palo en el obstáculo. ¿Cuál es la decisión?

R **A** infringe la Regla 13-4b por tocar el suelo en el obstáculo con su palo antes de ejecutar el golpe. Las excepciones a la Regla 13-4 no son de aplicación.

13-4/3
Tocar el suelo en un obstáculo con varios swings de práctica

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor ignorando las Reglas hizo varios swings de práctica en un obstáculo, tocando el suelo del obstáculo en cada uno de ellos. ¿Cuál es la penalidad?

R Dos golpes por infracción de la Regla 13-4.

Decisiones relacionadas

- 1-4/13 Jugador advertido de la infracción de una Regla; El jugador infringe la misma Regla antes del golpe.
- 13-4/28 Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo

- Otras Decisiones relacionadas con si se aplica múltiples penalidades: Ver "Penalidades Múltiples" en el Índice.

13-4/3.5
Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo

P Un jugador, para no caerse, usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el mismo. ¿Infringe el jugador la Regla 13-4?

R No, siempre que no se haga nada que constituya probar la condición del obstáculo o mejorar el lie de la bola (ver la Excepción 1 de la Regla 13-4).

13-4/4
Tocar hierba con el palo en un obstáculo en swing de práctica.

P Un jugador hace un swing de práctica en un obstáculo de agua sin apoyar su palo en el suelo, pero su palo toca hierba alta. ¿Hay penalidad?

R No (ver Nota de la Regla 13-4). Sin embargo el jugador debe asegurarse que su acción no infrinja la Regla 13-2 ni constituya probar las condiciones del obstáculo.

Decisiones relacionadas

- 13-4/8 Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua.
- 18-2b/5 Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola

13-4/5
Tocar en la subida del palo un montículo de tierra hecho por un animal de madriguera en un bunker.

P La bola del jugador y un montículo de tierra hecho por animal de madriguera están en bunker. El montículo interfiere con la subida del palo hacia atrás del jugador, pero el jugador opta por no aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1b (ii). En la subida del palo, el palo del jugador toca el montículo. ¿Infringe el jugador la Regla 13-4?

R Sí. La Regla 13-4 prohíbe tocar el suelo en un obstáculo con un palo antes de ejecutar un golpe, que es el movimiento hacia adelante del palo. En un obstáculo, un montículo hecho por animal de madriguera es suelo en el obstáculo.

Decisiones relacionadas

- 25-1b/18 Montículo hecho por cangrejo interfiere en la colocación o en el swing

13-4/6
Tocar una piedra sólidamente empotrada en un obstáculo con el palo en la subida del palo

P La bola de un jugador reposa en un obstáculo. Al subir el palo para dar el golpe, el palo del jugador toca una piedra sólidamente empotrada en el obstáculo. ¿Se considera la piedra "suelo del obstáculo"?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 13-4/13 Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo

13-4/7
Tocar agua accidental en el bunker con un palo.

P La bola de un jugador reposa en agua accidental en un bunker. El jugador opta por jugar su bola como reposa y toca el agua accidental con su palo antes de ejecutar el golpe. El palo del jugador no toca la arena del bunker, salvo al ejecutar el golpe. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no incurre en penalidad puesto que no tocó el suelo en el bunker con su palo antes de ejecutar su golpe – Ver Regla 13-4b. (Revisada)

13-4/8
Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua.

P Si la bola de un jugador reposa en un obstáculo de agua ¿Cuando se considera que su palo, al tocar la hierba alta, está tocando el suelo del obstáculo de agua infringiendo la Regla 13-4b?

R Cuando la hierba se comprime hasta el punto donde soportaría el peso del palo (esto es, cuando se apoya el palo).

Decisiones relacionadas

- 13-4/4 Tocar hierba con el palo en un obstáculo en swing de práctica.
- 18-2b/5 Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola

13-4/9
Jugador que crea y alisa pisadas en bunker antes de ejecutar un golpe

P La bola de un jugador reposa en un bunker y el rastrillo está en otra parte del bunker. Antes de ejecutar su golpe en el bunker, el jugador recoge el rastrillo. Una vez ha levantado el rastrillo, el jugador alisa las pisadas que acaba de crear, y otras más en el proceso. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad siempre que el alisado se hiciese con el único propósito de cuidar el campo y que no se hiciese nada que infringiese la Regla 13-2 con respecto al siguiente golpe del jugador (ver la Excepción 2 de la Regla 13-4).

Sin embargo, si un jugador fuese creando y alisando regularmente pisadas cerca de su bola antes de ejecutar golpes desde los bunkers, sería apropiado preguntar al jugador sobre el propósito del alisado. En tales circunstancias, el alisado podría ser hecho con el propósito de obtener conocimientos sobre las condiciones del bunker en lugar de con el único propósito de cuidar el campo. Si así fuese, el jugador estaría infringiendo la Regla 13-4a por probar las condiciones del obstáculo. (Nueva)

13-4/9.5
Impedimento suelto en bunker movido cuando el jugador alisa arena en bunker con el único propósito de cuidar el campo

P La bola de un jugador reposa en un bunker. El jugador coge un rastrillo que está reposando nueve metros detrás de su bola y, con el único propósito de cuidar el campo, alisa sus pisadas mientras que camina hacia su bola. Mientras que alisa sus pisadas, mueve también un impedimento suelto en el bunker. ¿Infringe el jugador la Regla 13-4c?

R Cuando la bola de un jugador reposa en un bunker, la Excepción 2 de la Regla 13-4 permite al jugador alisar arena en el bunker con el único propósito de cuidar el campo siempre que no se haga nada que infrinja la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe. Por lo tanto, no hay infracción de la Regla 13-4c siempre que (a) el movimiento del impedimento suelto sea incidental al acto permitido por las Reglas (es decir, el alisado de las pisadas), y (b) el reposo (lie) de la bola, el área de colocación o swing pretendido o la línea de juego no sean mejorados por mover el impedimento suelto. El jugador no está obligado a reponer el impedimento suelto así movido. (Nueva)

13-4/10
Árbitro entra en bunker; ¿puede el jugador alisar las pisadas?

P Un jugador cuya bola reposa en un bunker, pide una decisión a un árbitro, quien entra en el bunker para dar la decisión. ¿Después de dar la decisión pueden alisarse las pisadas del árbitro?

R Sí. La Excepción 2 de la Regla 13-4 permite que el jugador alise el bunker siempre que sea con el único propósito de cuidar el campo y que no se haga nada que infrinja la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe. Sin embargo, incluso si el área alterada por el árbitro es un área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe, en equidad (Regla 1-4), el jugador tendría derecho a restaurar esta área del bunker a su condición original rastrillando o por otros medios. El bunker puede ser restaurado por cualquiera. (Revisada)

13-4/11
Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker

P Un jugador busca su bola en un bunker y al hacerlo deja marcadas varias pisadas. Encuentra posteriormente su bola en el bunker. ¿Puede el jugador o su caddie arreglar las pisadas antes de jugar su golpe?

R La Excepción 2 de la Regla 13-4 permitiría que se alisasen las pisadas siempre que se haga con el único propósito de cuidar el campo y no se haga nada que mejore cualquier área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe. Por lo tanto, cualquier pisada hecha que haya empeorado cualquier área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe no debe ser alisada. (Revisada)

Decisiones relacionadas con la 13-4/10 y 13-4/11

- 13-2/29 Empeorar y después restaurar la Línea de Juego

13-4/12
Bola en obstáculo accidentalmente tocada con el palo pero no movida

P Un jugador, al prepararse para ejecutar un golpe a su bola que estaba en reposo en un bunker, o parcialmente sumergida en agua en un obstáculo de agua, toca la bola accidentalmente con su palo, pero no la mueve. ¿Se considera esto como tocar el suelo en un obstáculo o agua en un obstáculo de agua infringiendo la Regla 13-4?

R No. (Revisada)

13-4/13
Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo

P Un jugador, accidentalmente, mueve un impedimento suelto en un obstáculo. ¿El jugador incurre en penalidad?

R No, siempre que el impedimento suelto no sea movido al efectuar el backswing y el lie de la bola o el área de la colocación o del swing no sea mejorado.

Decisiones relacionadas

- 13-4/6 Tocar una piedra sólidamente empotrada en un obstáculo con el palo en la subida del palo

13-4/13.5
Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo.

P La bola de un jugador reposa en un bunker que está cubierto por ramitas sueltas y hojas. Al acercarse a la bola y colocarse, el jugador toca y mueve impedimentos sueltos con sus pies. ¿Incurre en penalidad?

R No hay penalidad siempre que el lie de la bola o el área en que intenta colocarse o el swing no se mejoren.

13-4/14
El jugador, accidentalmente, golpea con el pie una piña que va a parar dentro de un bunker y la quita

P La bola de un jugador está en bunker. El jugador, accidentalmente, da una patada a una piña que va a parar al bunker. Quita la piña aunque no interfería con su colocación o el espacio para efectuar el swing. ¿Incurre en penalidad?

R Sí. Una piña es un impedimento suelto (ver Definición de "Impedimentos Sueltos") y no puede ser quitada cuando tanto la bola como el impedimento suelto están en el obstáculo (Regla 13-4c). Al quitar la piña del bunker el jugador incurre en pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play), por infracción de la Regla 13-4c.

13-4/15
Bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto

P En el Juego por Golpes, la bola de un competidor está en un obstáculo. Quita un impedimento suelto en el obstáculo que hace que la bola se mueva. ¿Cuál es la decisión?

R Si por una sola acción se infringen dos Reglas (Regla 13-4 y Regla 18-2a), en equidad (Regla 1-4), se aplica una sola penalidad. Por consiguiente el competidor incurre en dos golpes de penalidad bajo la Regla 13-4 y la bola debe ser repuesta (Regla 18-2a). Si la bola no es repuesta antes de que el competidor efectúe su siguiente golpe, el no reponer la bola

es considerado un acto diferente e incurre en una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 18-2a.

Otras Decisiones relacionadas con si se aplica múltiples penalidades: Ver "Penalidades Múltiples" en el Índice.

13-4/16
Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua

P La bola de un jugador va a parar a un obstáculo de agua. El jugador encuentra una bola en el obstáculo y, para identificar la bola, quita un impedimento suelto que la cubre parcialmente. Ve que no es su bola y sigue buscando pero no la encuentra. Procede de acuerdo con la Regla 26-1. ¿Incurre en penalidad por la Regla 13-4 al quitar el impedimento suelto?

R No. La Regla 12-1 permite que el jugador toque o quite impedimentos sueltos en un obstáculo para encontrar o identificar su bola cuando se cree que está cubierta por impedimentos sueltos. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 13-4/35.7 Jugador que considera su Bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan al lie de la bola quitados mientras la bola está levantada

13-4/16.5
Insecto volando dentro de un obstáculo de agua

P La bola de un jugador reposa dentro de un obstáculo de agua. Un insecto (impedimento suelto) que vuela por el obstáculo de agua está distrayendo al jugador. ¿Puede el jugador espantar al insecto?

R Aunque el margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba de modo que el insecto está dentro del obstáculo de agua, las Reglas no contemplan tal caso. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede espantar al insecto si vuela por el obstáculo de agua o sobre el jugador.

Decisiones relacionadas

- 23-1/5 Quitar un insecto de la bola
- 23-1/5.5 Consideración de un insecto sobre la bola en bunker

- 23-1/12 Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto

13-4/17
Impedimento suelto quitado en un obstáculo de agua; el jugador decide entonces jugar de fuera del obstáculo de agua

P Un jugador cuya bola estaba en un obstáculo de agua quita un impedimento suelto del obstáculo. Decide entonces no jugar la bola desde el obstáculo. Procede de acuerdo con la Regla 26-1. ¿Se le perdona la penalidad en que incurrió por la Regla 13-4 por quitar el impedimento suelto en vista de que posteriormente se acoge a la Regla 26-1 y no juega desde el obstáculo?

R No.

Decisiones relacionadas

- 30-3f/1 Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él
- 31-8/1 El competidor levanta un impedimento suelto del bunker cuando su bola y la de su compañero están en el mismo bunker

13-4/18
La chuleta de un compañero, su contrario o compañero-competidor viene a parar cerca de la bola del jugador en un bunker

P El compañero de un jugador, su contrario o su compañero-competidor juega un golpe cerca de un bunker y la chuleta queda en reposo junto a la bola del jugador que estaba en el bunker. ¿Puede quitarse la chuleta?

R Un jugador tiene derecho al lie que le proporcionó su golpe. De acuerdo con ello, en equidad (Regla 1-4), la chuleta puede quitarse sin penalidad. El mismo criterio es de aplicación si la bola del jugador reposa en un obstáculo de agua.

13-4/18.5
Piña que cae de un árbol y va a parar detrás de una bola que está en el bunker

P Una piña cae desde un árbol y va a parar detrás de una bola que reposaba en un bunker. Según el principio establecido en la Decisión 13-4/18, ¿puede el jugador quitar la piña sin penalidad?

R No. El principio de la Decisión 13-4/18 se aplica sólo en los casos en los que el lie de una bola ha sido alterado como resultado de la acción de otro jugador o caddie, o por un espectador, u otra causa ajena animada. En este caso, el lie fue alterado por causas naturales.

13-4/19
Condición de un bunker alterada después de jugar el primer jugador.

P Las bolas de **A** y **B** reposan en el mismo bunker y la bola de **B** está más lejos del agujero. **B** juega y su bola viene a reposar más cerca del agujero que la bola de **A**. ¿Tiene derecho **A** a que el estado del bunker sea restaurado a su condición original?

R Sí. Además de la Excepción 2 de la Regla 13-4, que permite al jugador alisar arena o tierra en un obstáculo en cualquier momento con el único propósito de cuidar el campo, **A** tendría derecho, en equidad (Regla 1-4), a restaurar el bunker a su condición original, rastrillando o de cualquier otra manera, incluso aunque se trate de un área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe. El bunker puede ser restaurado por cualquiera. (Revisada)

Decisiones relacionadas con la 13-4/18 hasta la 13-4/19: Ver "Equidad: Derecho del jugador al lie de la bola, línea de juego y stance después de su golpe" en el Índice.

13-4/20 (Reservada)

13-4/21
Rastrillo arrojado a un bunker antes del golpe

P La bola de un jugador reposa en un bunker. El jugador, casualmente, arroja un rastrillo al bunker para usarlo después de su golpe. El rastrillo no mueve su bola ni mejora el lie de la misma. ¿Incurre el jugador en penalidad?

R No. Colocar un rastrillo en un bunker está permitido. En este caso, arrojarlo es equivalente a colocarlo.

Si el rastrillo hubiera movido la bola, el jugador incurriría en un golpe de penalidad por mover la bola y tendría que reponerla (Regla 18-2a).

13-4/22 (Reservada)

13-4/23 (Reservada)

13-4/24
Colocación en bunker efectuada sin palo

P Un jugador cuya bola está en bunker entra en éste sin palo, ahonda con sus pies y simula un golpe. Entonces sale del bunker, coge un palo, ahonda otra vez sus pies en el mismo sitio y efectúa un golpe.

El Comité pregunta al jugador por qué ha hecho todo esto. Éste contesta que quería sentir el golpe que iba a efectuar y que la razón del golpe simulado era determinar qué palo iba a jugar y qué tipo de golpe iba a efectuar. Mantiene que no estaba probando las condiciones del obstáculo ni construyéndose una colocación al ahondar con sus pies en el golpe simulado. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El Comité debería decidir que no existe penalidad. La Regla 13-3 establece que "el jugador tiene derecho a situar sus pies firmemente al colocarse". La definición de colocación dice: "Colocarse" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición al prepararse para efectuar un golpe".

En la primera ocasión, el jugador estaba "colocando sus pies en posición para la preparación del golpe", aunque no tuviera ningún palo en sus manos.

Decisiones relacionadas

- 13-4/0.5 Significado de" probar las condiciones del obstáculo" en la Regla 13-4a.

13-4/25 (Reservada)

13-4/26
Colocarse en bunker y después cambiar de palo

P Un jugador se coloca en bunker situando firmemente sus pies en la arena. Entonces deja su posición para cambiar de palo y posteriormente vuelve a colocarse. ¿Se considera esto como probar la condición del obstáculo, infringiendo la Regla 13-4?

R No. La Regla 13-3 permite a un jugador colocar firmemente sus pies al colocarse en un bunker o en otro lugar. No hay nada en las Reglas que prohíba cambiar de palo ni colocarse dos veces en un bunker.

13-4/27 (Reservada)

13-4/28
Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo

P En el Juego por Golpes, la bola de un jugador está en un obstáculo. Hace un swing de prácticas y al hacerlo mueve impedimentos sueltos y toca el suelo del obstáculo. También dobla un arbusto con su mano, mejorando el área del swing que desea efectuar. ¿Cuál es la penalidad?

R Como un solo acto (es decir. El swing de prácticas) ha dado lugar a la infracción de dos Reglas (Regla 13-4b y 13-4c), en equidad (Regla 1-4) se aplica una sola penalidad de dos golpes. Sin embargo, el jugador incurre también en una penalidad de dos golpes por mejorar el área del swing que desea efectuar por doblar un arbusto (Regla 13-2).

El swing de prácticas y el doblar el arbusto son actos diferentes que dan lugar a la infracción de dos Reglas y se aplican ambas penalidades dando una penalidad total de cuatro golpes.

Otras Decisiones relacionadas con si se aplica múltiples penalidades: Ver "Penalidades Múltiples" en el Índice.

13-4/29
Apoyar el palo fuera del obstáculo de agua para jugar un golpe dentro del obstáculo de agua

P La bola de un jugador está tocando el margen de un obstáculo de agua. Por ello la bola está en el obstáculo. Al preparar el golpe, ¿puede el jugador apoyar el palo fuera del obstáculo?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 13-4/1 Tocar arena en bunker estando la bola fuera de él

13-4/30
Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua

P La bola de un jugador reposa sobre un puente en un obstáculo de agua dentro de los márgenes del obstáculo, que se extienden hacia arriba. ¿Puede apoyar su palo el jugador?

R Sí. Un puente es una obstrucción. En un obstáculo, el palo puede tocar una obstrucción en la preparación del golpe o en el movimiento hacia atrás para el golpe, ver la Nota a la Regla 13-4. Tocar el puente antes de la preparación del golpe también está permitido, puesto que una obstrucción en un obstáculo de agua no es el "suelo del obstáculo".

Esto se aplica incluso si el puente ha sido declarado parte integrante del campo.

13-4/31
Tocar arena en bunker en la subida del palo

P Un jugador al ejecutar un golpe en bunker accidentalmente toca arena al subir el palo hacia atrás. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador infringe la Regla 13-4b cuando toca el suelo en el bunker con su palo antes de ejecutar el golpe (ver Definición de "Golpe").

Decisiones relacionadas

- 13-2/9 Lie de la bola mejorado en el recorrido al desplazarse arena de detrás de la bola en la subida del palo
- 13-2/12 Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo.

13-4/32 (Reservada)

13-4/33
Bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas al subir el palo

P Un jugador envía su bola a un bunker que está cubierto de hojas (impedimentos sueltos). El jugador quita las hojas necesarias para poder ver parte de la bola de acuerdo con la Regla 12-1. Si después de ello el jugador toca algunas hojas en la subida del palo hacia atrás, ¿infringe las Reglas?

R Sí. Si el jugador toca hojas en la subida del palo hacia atrás infringe la Regla 13-4c que prohíbe al jugador tocar un impedimento suelto en un obstáculo antes de dar un golpe en el obstáculo. El golpe no comienza hasta haber terminado la subida del palo hacia atrás (ver Definición de "Golpe").

Si las hojas caídas en bunker crean problemas anormales en ciertas épocas del año, el Comité puede establecer una Regla Local declarando la acumulación de hojas en bunker terreno en reparación, en cuyo caso se aplicaría la Regla 25-1b (ii).

13-4/34
Tocar la pared de tierra pelada de un bunker en la subida del palo

P Al jugar desde un bunker, un jugador toca con su palo una pared de tierra pelada del bunker en la subida del palo hacia atrás. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador toca el suelo del bunker infringiendo la Regla 13-4b. La Nota a la Regla 13-4b permite que el palo toque una obstrucción (lo sería una pared artificial) en la subida, pero una pared de tierra pelada en bunker no es una pared artificial.

13-4/35
Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola

P **A** ejecuta un golpe en bunker y no saca la bola del bunker. Entonces golpea la arena con su palo aunque su acción no afecta al nuevo lie en el bunker. Sin embargo, dado que **A** tiene que jugar otro golpe en bunker, ¿ha infringido la Regla 13-4?

R Sí. Ninguna de las excepciones a la Regla 13-4 se aplica a la acción de **A**.

Decisiones relacionadas

- 29/5 Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola; Foursome por hoyos (Match Play)
- 30-3f/2 Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker

13-4/35.5
Bola jugada desde bunker a un talud de hierba; el jugador golpea la arena con el palo y entonces la bola rueda hasta el bunker

P Un jugador juega desde un bunker y la bola va al talud de hierba del bunker. Antes de que la bola se pare, el jugador golpea la arena con su palo, después de lo cual la bola rueda hasta el bunker. La Regla 13-4b prohíbe tocar el suelo de un obstáculo con un palo cuando la bola reposa en el obstáculo. ¿Incurre el jugador en penalidad por esta Regla, aunque la bola estaba fuera del bunker cuando el palo golpeó la arena?

R No. Sin embargo, si el palo tocaba todavía la arena cuando la bola rodó hasta el bunker, se produjo una infracción de la Regla 13-4 y cualquier duda respecto a este punto debería resolverse en contra del jugador.

13-4/35.7
Jugador que considera su Bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker

P El golpe de salida de un jugador queda en reposo en un bunker. Levanta su bola del bunker después de considerarla injugable. Antes de elegir una opción de la Regla 28, quita un impedimento suelto situado en el bunker. Puesto que esta acción tuvo lugar mientras que su bola estaba levantada, es decir la bola ya no reposaba en el obstáculo, ¿infringió el jugador la Regla 13-4?

R Sí. Las prohibiciones de la Regla 13-4 se aplican cuando una bola está en un obstáculo o cuando una bola, que ha sido levantada de un obstáculo, puede ser dropada o colocada en el obstáculo. Dos de las opciones de la Regla 28, exigen que el jugador drope una bola en el bunker. El jugador incurriría en penalidad aun en el caso que después eligiera poner una bola en juego fuera del bunker bajo la Regla 28a. Sin embargo, el jugador no incurriría en penalidad si, antes de quitar el impedimento suelto, hubiese indicado que pondría una bola en juego fuera del bunker bajo la Regla 28a y seguidamente lo hiciese así.

Decisiones relacionadas

- 1-4/5 Para quitar una Obstrucción en un Obstáculo sería necesario Mover un Impedimento Suelto
- 13-4/16 Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan al lie de la bola quitados mientras la bola está levantada

13-4/35.8
Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el bunker en su nueva línea de juego

P El golpe de salida de un jugador va a parar a un bunker situado frente al green. Levanta la bola después de considerarla injugable y anuncia su intención de proceder de acuerdo con la Regla 28a. Antes de volverse para jugar de nuevo desde el lugar de salida, rastrilla sus pisadas en el bunker, que están en su línea de juego desde el lugar de salida y juega entonces desde el lugar de salida. ¿Cuál es la decisión?

R En Equidad (Regla 1-4), y por analogía con la Excepción 2 de la Regla 13-4, una vez que un jugador ha indicado que procederá bajo una Regla que requiere que juegue su siguiente golpe desde fuera del obstáculo, puede rastrillar arena o tierra en el obstáculo sin ningún tipo de restricciones.

El hecho de que el acto de rastrillar mejore su línea de juego para su próximo golpe desde el lugar de salida es irrelevante, ya que el derecho a rastrillar, en estas circunstancias, prevalece sobre cualquier disposición de la Regla 13-2 en conflicto.

Sin embargo, si el jugador cambiase de idea y procediese bajo la Regla 28b o c, infringiría la Regla 13-4 si el alisado del bunker no fuese hecho con el único propósito de cuidar el campo o resultase en una mejora de cualquier área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe. (Revisada)

13-4/36
Alisar irregularidades en bunker después de jugar el golpe pero antes de sacar la bola

P El jugador **A** ejecuta un golpe en un bunker pero no consigue sacarla del bunker. Alisa las irregularidades de la zona en que ejecutó el golpe. El alisado no infringe la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe. No obstante, su contrario **B** reclama que el hecho de alisar ayudó a **A** en el posterior juego del hoyo, ya que esto constituye probar la consistencia de la arena, ¿Tiene **B** razón?

R No. En estas circunstancias la Excepción 2 de la Regla 13-4 le permite alisar las irregularidades, siempre que no haga nada que pudiera infringir la Regla 13-2 con respecto al próximo golpe del jugador.

13-4/37
Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola

P Un jugador juega desde un bunker y su bola va fuera de límites o se pierde. Alisa sus pisadas en el sitio donde ha de dropar una bola por la Regla 27-1 o, antes de dropar una bola de acuerdo con la Regla 27-1, hace unos swings de práctica tocando la arena en el bunker. ¿Infringe con ello la Regla 13-4?

R No. Las prohibiciones de la Regla 13-4 sólo se aplican cuando la bola está en el obstáculo o cuando ha sido levantada de un obstáculo y puede ser dropada o colocada en el obstáculo. En este caso la bola del jugador ha sido ya jugada desde el obstáculo en lugar de levantada.

Además, la Excepción 2 a la Regla 13-4 permite al jugador, después de sacar la bola fuera del obstáculo, alisar la arena o el suelo del obstáculo, sin restricción. Este derecho prevalece sobre cualquier situación en conflicto de otras Reglas, incluyendo la Regla 13-2.

13-4/37.5
Jugador alisa irregularidades en bunker después de sacarla hacia atrás; área alisada en la línea de juego

P Un jugador juega hacia la parte posterior sacando la bola del bunker y alisa sus pisadas. Entonces descubre que el área alisada del bunker está en su línea de juego. ¿Ha infringido la Regla 13-2?

R No. La excepción 2 a la Regla 13-4 permite a un jugador después de sacar su bola de un obstáculo alisar arena del obstáculo sin restricciones. Este derecho prevalece sobre lo previsto en otras Reglas, incluyendo la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas

- 13-2/28 Arreglo de irregularidades en un bunker situado entre la bola y el agujero
- 13-2/29 Empeorar y después restaurar la Línea de Juego
- 13-2/29.3 Crear pisadas en la línea de juego en un bunker cuando se requiere entrar en el bunker para recuperar la bola.
- 13-4/10 Árbitro entra en bunker; ¿puede el jugador alisar las pisadas?

13-4/38
Arena alisada después de sacar la bola de bunker; posteriormente la bola vuelve al área alisada

P Después de sacar la bola de un bunker de green, el jugador arregla sus pisadas. Entonces se da cuenta de que su bola está en otro bunker en el otro lado del green. La saca del segundo bunker y la bola queda en reposo en el área alisada del primer bunker. ¿Cuál es la decisión?

R No se incurre en penalidad. El jugador no alisó sus pisadas en el primer bunker mientras que su bola estaba todavía en ese bunker -ver la Excepción 2 de la Regla 13-4.

Sin embargo, si el jugador no hubiese sacado su bola del primer bunker con su primer golpe y hubiese alisado sus pisadas mientras que su bola aún reposaba en ese bunker, habría incurrido en penalidad si el acto de alisar sus pisadas hubiese causado una infracción de la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe. .

13-4/39
Jugador arregla irregularidades en el bunker después de jugar fuera de turno en el Juego por Hoyos (Match Play). El contrario le hace repetir el golpe.

P En un match entre **A** y **B**, la bola de **A** reposaba en un bunker cercano al green, y la bola de **B** en el green. La bola de **B** estaba más lejos del agujero pero **A** jugó primero. **B** le indica

que repita el golpe bajo la Regla 10-1c.Mientras tanto, **A** había rastrillado sus pisadas. ¿Incurrió **A** en penalidad?

R Si la bola de **A** estaba fuera del bunker cuando él rastrilló sus pisadas, **A** no incurrió en penalidad porque le estaba permitido rastrillar el bunker sin restricciones - Excepción 2 de la Regla 13-4.

Si la bola de **A** todavía reposaba en el bunker, normalmente **A** habría infringido la Regla 13-4 si el hecho de alisar la arena mejorase el área que cubre la Regla 13-2 con respecto a su siguiente golpe (ver Excepción 2 de la Regla 13-4). Sin embargo, cuando **A** rastrilló el bunker, él no sabía que tendría que repetir su golpe; por lo tanto, en equidad (Regla 1-4) **A** no incurre en penalidad.

13-4/40
Jugador que limpia la cabeza del palo en un obstáculo de agua estando su bola en el obstáculo

P Un jugador juega un golpe desde un obstáculo de agua pero no consigue sacar la bola del obstáculo. El jugador ve la bola reposando en agua profunda y considera que le queda un golpe muy difícil para él, dada la nueva posición de la bola. Antes de salir del obstáculo, el jugador limpia el barro de la cabeza de su palo en el agua. ¿Hay infracción de la Regla 13-4?

R No. Siempre que no exista duda o sea razonable asumir por las posteriores acciones o afirmaciones del jugador que su intención es jugar el próximo golpe desde fuera del obstáculo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 13-4: Ver "Bunker" y "Obstáculos de Agua" en el Índice.

REGLA 14

GOLPEAR LA BOLA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

14-1. LA BOLA DEBE SER LIMPIAMENTE GOLPEADA

La bola debe ser limpiamente golpeada con la cabeza del palo y no debe ser empujada, arrastrada o acucharada.

14-2. AYUDA

a. Ayuda Física y Protección contra los Elementos

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* mientras que acepta ayuda física o protección contra los elementos.

b. Situación del Caddie o del Compañero Detrás de la Bola

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* con su *caddie*, su *compañero* o el *caddie* de su *compañero* situado en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o *línea de putt* detrás de la bola.

Excepción: No hay penalidad si el *caddie* del jugador, su *compañero* o el *caddie* de su *compañero* están situados inadvertidamente en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o *línea de putt* detrás de la bola.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-1 o 14-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

14-3. DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO INSÓLITO DEL EQUIPO

El R&A se reserva el derecho de cambiar en cualquier momento las Reglas relativas a dispositivos artificiales, equipos insólitos y uso insólito del Equipo y elaborar o cambiar las interpretaciones relativas a dichas Reglas.

Un jugador que tenga duda sobre si el uso de un artículo podría constituir una infracción de la Regla 14-3, debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf dos muestras de un artículo que va a ser manufacturado para que decida si su uso durante una *vuelta estipulada* pudiera provocar que un jugador infringiera la Regla 14-3. Las muestras quedarán en propiedad de la Real Federación Española de Golf con fines de referencia. Si un fabricante no presenta las muestras o habiendo presentado las muestras, no espera a una decisión

antes de la fabricación o comercialización del artículo, asume el riesgo de una decisión por la que el uso del artículo sería contrario a las *Reglas*.
Excepto en lo previsto en las *Reglas*, durante una *vuelta estipulada* el jugador no debe usar ningún dispositivo artificial o equipo insólito (para especificaciones e interpretaciones detalladas ver el Apéndice IV), ni usará ningún equipo de una manera inusual:

a. Que pueda ayudarle a ejecutar un *golpe* o en su juego; o

b. Con el propósito de calibrar o medir distancias o condiciones que pudieran afectar a su juego; o

c. Que pueda ayudarle a sujetar el palo, excepto que:

(i) puede usar guantes siempre que sean guantes sencillos;

(ii) puede usar resina, talco y agentes secantes o humectantes; y

(iii) puede envolverse la empuñadura con una toalla o un pañuelo.

Excepciones:
1. Un jugador no infringe esta Regla si (a) el *equipo* o dispositivo está diseñado para o tiene el efecto de mitigar una condición médica, (b) el jugador tiene una razón médica válida para usar el equipo o el dispositivo, y (c) el *Comité* está convencido de que su uso no proporciona al jugador una ventaja indebida sobre otros jugadores.
2. Un jugador no infringe esta Regla si usa el *equipo* en la forma tradicionalmente aceptada.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-3:
Descalificación

NOTA: El *Comité* puede elaborar una Regla Local que permita a los jugadores usar dispositivos para medir o calcular distancias solamente.

14-4. GOLPEAR LA BOLA MÁS DE UNA VEZ

Si el palo de un jugador golpea la bola más de una vez en el curso de un *golpe*, el jugador debe contar el *golpe* y añadir un golpe de penalidad, contando dos *golpes* en total.

14-5. JUGAR BOLA EN MOVIMIENTO

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* a su bola mientras la misma está en movimiento.
Excepciones:

- Bola cayendo de un *soporte (tee)* - Regla 11-3
- Golpear la bola más de una vez - Regla 14-4
- Bola moviéndose en el agua - Regla 14-6

Solamente si la bola comienza a *moverse* después de que el jugador ha iniciado el *golpe* o el movimiento hacia atrás de su palo para ejecutar el *golpe*, no incurre en penalidad bajo esta Regla por jugar una bola en movimiento, pero no está exento de cualquier penalidad bajo las siguientes Reglas:

- Bola en reposo *movida* por el jugador - Regla 18-2a.
- Bola en reposo que se mueve después de *preparado el golpe* - Regla 18-2b.

(Bola intencionadamente desviada o detenida por el jugador, su compañero o caddie - ver Regla 1-2.)

14-6. BOLA MOVIÉNDOSE EN EL AGUA

Cuando una bola está moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua*, el jugador puede ejecutar un *golpe*, sin penalidad, pero no debe demorar la ejecución de su *golpe* para permitir que el viento o la corriente mejoren la posición de la bola. Una bola moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* puede ser levantada si el jugador opta por acogerse a la Regla 26.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-5 o 14-6:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

GOLPEAR LA BOLA

14/1
Palo detenido en la bajada por causa distinta a la voluntad del jugador

P Si un jugador ha comenzado a bajar el palo y éste es desviado o detenido por algo que no sea la voluntad del jugador, por ejemplo la rama de un árbol, ¿se considera que ha dado el golpe?

R Sí.

14/1.5
La intención de golpear la bola cesa durante el movimiento del palo hacia la bola. El palo no se para pero la trayectoria de la cabeza del palo es alterada para evitar golpear la bola.

P Un jugador comienza el movimiento del palo hacia la bola con la intención de golpear la bola, pero durante la bajada, decide no golpear la bola. El jugador es incapaz de detener el palo antes de que alcance la bola, pero sí que puede pasar intencionadamente por encima de la bola. ¿Se considera que ha ejecutado un golpe?

R No. Se considera que el jugador ha detenido su bajada voluntariamente, alterando la trayectoria del movimiento hacia la bola y ha evitado la bola, aunque su swing lleve la cabeza del palo más allá de la bola.

Si el jugador no hubiera conseguido detener con éxito la bajada de su palo y por ejemplo, hubiera golpeado la bola, se consideraría que ha ejecutado un golpe.

Cualquier duda respecto a la intención del jugador debe ser resuelta en su contra.

14/2
Palo que se rompe en la subida; swing terminado

P La cabeza se separa de la varilla en la subida del palo. El jugador termina el swing pero falla la bola. ¿Se considera que ha ejecutado el golpe?

R No. Un golpe es "el movimiento hacia adelante del palo...", y una varilla por sí misma no es un palo (ver Regla 4-1a).

14/3
Cabeza del palo separada de la varilla en la bajada

P Un jugador comienza a bajar el palo y la cabeza de éste se separa de la varilla; el jugador continúa el swing pero no hace contacto con la bola. ¿Ha ejecutado el jugador un golpe?

R Sí.

14/4
Palo que se rompe en la bajada; se detiene el swing justo antes de llegar a la bola; la cabeza del palo cae y mueve la Bola

P La varilla del palo de un jugador se rompe durante la bajada; el jugador consigue parar el swing antes de alcanzar la bola, pero la cabeza del palo cae y mueve la bola. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no ha dado un golpe (ver Definición de "Golpe").

Si la bola no estaba en juego, es decir, se trataba de un golpe desde el lugar de salida, no se incurre en penalidad, y se volverá a jugar una bola desde el lugar de salida.

Si la bola estaba en juego, el jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a o 18-2b, y la bola debe ser repuesta.

14/5
El palo se rompe en la bajada; se termina el swing pero se falla la bola; la cabeza del palo cae y mueve la bola

P La varilla del palo de un jugador se rompe en la bajada. El jugador continúa el swing y falla la bola. No obstante, la cabeza del palo cae y mueve la bola. ¿Cuál es la decisión?

R Se cuenta el golpe pero el jugador no incurre en penalidad. La bola debe jugarse como queda.

14/6 (Reservada)

14/7
Golpear la rama de un árbol para mover una bola alojada más arriba en la misma

P La bola de un jugador estaba alojada en la rama de un árbol fuera del alcance del palo. El jugador da un golpe con el palo a la parte baja de la rama para desalojar la bola y ésta cae al suelo. ¿Es esto un golpe?

R No. Porque el jugador no golpeó la bola (ver definición de "golpe"). El jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a (Bola en reposo movida por el jugador) y debe reponerla. Como el punto donde estaba la bola es inalcanzable y por consiguiente la bola no puede ser repuesta, el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable, incurriendo en un golpe de penalidad adicional (ver Decisiones 18-1/9 y 18-2a/29).

Otras Decisiones relacionadas con Golpear la Bola: Ver "Golpe" en el Índice.

LA BOLA DEBE SER GOLPEADA LIMPIAMENTE

14-1/1
Jugar un golpe con la parte de atrás de la cabeza del palo

P ¿Puede un jugador jugar un golpe a zurdas con el revés de la cabeza de un palo diestro?

R Sí. Un jugador puede jugar un golpe con cualquier parte de la cabeza del palo, siempre que la bola sea limpiamente golpeada (Regla 14-1) y el palo sea conforme con la Regla 4-1.

14-1/2
Golpear la bola con movimiento tipo billar

P Un jugador emboca un putt corto agachándose detrás de la bola (no en la extensión de la línea del putt detrás de la bola) y golpeándola con la base de la cabeza del palo, utilizándola de forma similar a la que se emplea para el billar o para el tejo. ¿Infringe la Regla 14-1?

R Sí. En el golf, esta forma de mover la bola es empujar.

14-1/3
Patear con el extremo opuesto del putter

P Un jugador falla un putt corto y rápidamente emboca con el mango del putter. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) por infracción de la Regla 14-1, que requiere que la bola sea golpeada con la cabeza del palo. En Juego por Golpes (Stroke Play), el golpe dado con el mango del palo cuenta y, dado que la bola fue embocada, el jugador ha terminado el juego del hoyo.

14-1/4
Golpear la bola con tan solo un centímetro de subida de palo

P La bola de un jugador está cerca de una valla de fuera de límites, pero hay espacio detrás de la bola para meter un hierro o un putter y dejar un espacio de un centímetro entre la bola y la cara del palo. Si un jugador efectúa un golpe con una subida de palo tan limitada, ¿infringe la Regla 14-1?

R Es posible golpear limpiamente la bola con una subida de un centímetro. Sin embargo, en la mayoría de los casos el jugador empujaría la bola, infringiendo la Regla 14-1. De no existir una seria evidencia de lo contrario debería determinarse que el jugador empujó la bola.

Para golpear la bola limpiamente, debe hacerse un movimiento de la cabeza del palo hacia ella. Si la bola es movida por otro método, ha sido arrastrada, empujada o acucharada.

Si la bola se golpea limpiamente, sólo hay un contacto momentáneo entre la cabeza del palo y la bola o lo que intervenga entre la cabeza del palo y la bola.

14-1/5
Mover la bola situada contra una valla golpeando el otro lado de la valla

P La bola de un jugador reposa contra la base de una valla de fuera de límites. El jugador hace el swing desde la parte de fuera de la valla contra ese extremo, es decir hace el swing hacia la bola pero entre ésta y el palo interviene la valla. El golpe mueve la valla lo que hace que la bola se separe de ella. ¿Está tal golpe permitido?

R Sí. El jugador golpea limpiamente hacia la bola aunque intervenga otro material entre ésta y el palo. La Definición de "Fuera de Límites" permite a un jugador "colocarse fuera de límites para jugar una bola que esté dentro de éstos".

14-1/6
El jugador sostiene el palo con la mano izquierda y mueve la bola golpeando con la otra mano la varilla

P El jugador prepara el golpe a su bola que se encuentra en hierba alta en una cuesta pronunciada. Su bola no se mueve, pero el jugador piensa que se moverá si lleva el palo

hacia atrás. Por ello el jugador sostiene el palo con su mano izquierda y golpea la varilla con la derecha, moviendo así la bola. ¿Está permitido hacer esto?

R No. El jugador empuja la bola, infringiendo la Regla 14-1.

14-1/7
Utilizar más de un palo para efectuar un golpe

P Un jugador, cuya bola está alojada en un arbusto, hizo un swing a su bola con tres palos para disminuir el riesgo de fallarla. ¿Puede hacerse?

R No. La Regla 14-1 establece que la bola debe ser golpeada con la cabeza del palo. La palabra "palo" está en singular. El jugador infringe esta Regla cuando hace el swing a la bola con tres palos.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-1: Ver "Golpe" en el Índice.

AYUDA AL EJECUTAR EL GOLPE

14-2/0.5
Significado de "Elementos"

P ¿Qué se considera "elementos" en la Regla 14-2a?

R Elementos incluye la luz solar, lluvia, viento, nieve y otras condiciones meteorológicas.

14-2/1
El jugador alinea el palo de su compañero antes de que éste ejecute el golpe

P Un jugador alinea el putter de su compañero y entonces se aparta antes de que su compañero juegue. ¿Está esto permitido?

R Sí. La Regla 14-2 (Ayuda) no se aplica antes de efectuar el golpe.

14-2/2
Mientras juega el golpe el jugador mantiene un paraguas sobre su cabeza

P Un jugador, bajo la lluvia, mantiene un paraguas sobre su cabeza con una mano mientras que emboca un putt corto, empuñando el putter con la otra mano. ¿Está permitido?

R Sí. La Regla 14-2a prohíbe al jugador, mientras ejecuta un golpe, aceptar protección contra los elementos de alguien que no sea él mismo. Sin embargo, no le prohíbe protegerse por sí mismo. (Revisada)

14-2/2.5
Jugador coloca la bolsa con el propósito de dar sombra sobre la bola.

P Un jugador coloca su bolsa de golf cerca del lugar de salida con el propósito de bloquear la luz solar de la posición donde acomoda su bola. Entonces ejecuta un golpe. ¿Incumple la Regla 14-2?

R Sí. Como el jugador no estaba en contacto con la bolsa de golf, aceptó protección de los elementos infringiendo la Regla 14-2a. Esta respuesta difiere de la de la Decisión 14-2/2 ya que, en aquel caso, el jugador estaba en contacto con el paraguas.

Aunque un jugador no puede colocar un objeto o colocar a una persona con el propósito de bloquear la luz solar de su bola, sí que puede pedir a una persona (por ejemplo, un espectador) que esté ya en una posición, que no se mueva, de forma que la sombra permanezca sobre la bola, o que se mueva, para que su sombra no esté sobre la bola. (Revisada)

14-2/3
Caddie que protege del sol al jugador durante el golpe

P ¿Puede un caddie colocarse deliberadamente entre el jugador y el sol poniente para evitar que los rayos de éste den en la cara del jugador mientras ejecuta el golpe?

R No. Hacerlo sería infringir la Regla 14-2a. (Revisada)

Decisiones relacionadas con la 14-2/2.5 y 14-2/3

- 4-1/5 Venda adhesiva o esparadrapo aplicado a la cabeza del palo para reducir el brillo o para protección

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-2: Ver "Ayuda" en el Índice.

DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO INSÓLITO DEL EQUIPO

14-3/0.5
Regla Local permitiendo el uso de dispositivos medidores de distancia

P ¿Puede el Comité permitir el uso de dispositivos medidores de distancia mediante una Regla Local?

R Sí. Un Comité puede establecer una Regla Local permitiendo a los jugadores el uso de dispositivos que midan únicamente la distancia (ver nota de la Regla 14-3). Sin embargo, el uso de dispositivos que midan además, otras condiciones que pudieran afectar el juego de un jugador, (por ejemplo, caídas, velocidad del viento, temperatura, etc.) no están permitidos. Independientemente de que tal función adicional se use o no.

En ausencia de tal Regla Local, la utilización de dispositivos medidores de distancia es contraria a la Regla 14-3.

14-3/0.7
Jugador obtiene información sobre distancias medidas con un dispositivo electrónico

P Durante una vuelta estipulada, un jugador usa un dispositivo de medición de distancias para obtener información sobre distancias. El Comité no ha adoptado una Regla Local permitiendo a los jugadores usar dispositivos que midan o calculen distancias (ver la Nota de la Regla 14-3). ¿Cuál es la decisión?

R El jugador está descalificado. La prohibición de la Regla 14-3 de usar un dispositivo electrónico para obtener información sobre distancias se extiende al jugador o a un miembro de su bando que use tal dispositivo para obtener información sobre distancias. Esta prohibición de la Regla 14-3 se extendería también a un jugador que pida a una causa ajena que use un dispositivo artificial para obtener tal información sobre distancias para él. Sin embargo, el jugador no estaría descalificado simplemente porque un espectador u otra causa ajena le proporcionasen tal información sin que se lo hubiese pedido. Similarmente, no está prohibido que un jugador obtenga información sobre distancias de los tableros de resultados o de un árbitro (por ejemplo al usar un dispositivo artificial para determinar el orden de juego). (Nueva)

Decisiones relacionadas con la 14-3/0.5 y 14-3/0.7

- 8-1/2 Intercambiar información sobre distancia
- 17/3.5 Reflector en la bandera

14-3/1
Medidor de distancia en el carro de golf

P ¿Puede un jugador colocar en su carro de golf un medidor de distancia con objeto de medir la distancia de sus golpes?

R No. Tal medidor de distancia es un dispositivo artificial y su uso con la intención de medir distancias es una infracción de la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota de la Regla 14-3.

14-3/2
Utilización de lápiz o tarjeta para ayudar a determinar distancias

P ¿Está permitido determinar la distancia al green utilizando un lápiz o una tarjeta comparándolos con la altura de la bandera con el brazo extendido?

R Sí. Siempre que la tarjeta o el lápiz no estén especialmente marcados, su uso para tal menester está tradicionalmente aceptado y la Excepción 2 de la Regla 14-3 se aplica. Utilizar cualquier cosa marcada especialmente para calcular distancias es infracción de la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota de la Regla 14-3.

14-3/3
Gafas normales y prismáticos

Ni las gafas normales ni los prismáticos que no tengan acoplados medidores de distancia se consideran dispositivos artificiales en el sentido de la frase utilizada en la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota de la Regla 14-3.

14-3/4
Usar una brújula durante una vuelta

P Un jugador utiliza una brújula durante una vuelta para ayudarle a determinar la dirección del viento o la dirección del pelo en los greenes o para cualquier otra razón similar. ¿Infringe el jugador la Regla 14-3?

R Sí. Una brújula está considerada como dispositivo artificial y no debe utilizarse con tales fines.

14-3/5
Libreta proporcionando distancias entre varios puntos

P Una libreta contiene ilustraciones de los hoyos de un campo de golf, incluyendo árboles, bunkers, etc. Con cada ilustración existe, superpuesta, una escala en yardas con incremento de diez yardas. De ese modo, un jugador, usando tal libreta, puede estimar a qué distancia está su bola del green o de un Tee de salida. Durante una vuelta estipulada el uso de tal libreta, ¿es contrario a la Regla 4-3?

R No. Aunque tal libreta es dispositivo artificial, su uso está tradicionalmente aceptado y se aplica la Excepción 2 de la Regla 14-3.

14-3/5.5
Aparato electrónico proporcionando distancias entre varios puntos

P Con respecto a la Decisión 14-3/5, ¿puede un jugador usar un aparato electrónico conteniendo la misma información?

R Sí. La excepción 2 de la Regla 14-3 es aplicable, pero el jugador no debe usar aparatos con dispositivos para calcular o medir distancias. Sin embargo, ver también la Nota de la Regla 14-3.

14-3/6
Mantener una bola en la mano contra la empuñadura al patear

P Un jugador patea sosteniendo una bola en la mano izquierda contra la empuñadura de su putter. Mantiene que la presión que transmite a la empuñadura a través de la bola le ayuda a patear. ¿Está permitido tal uso de una bola?

R No. El jugador está usando su equipo de una manera inusual para ayudarle a ejecutar un golpe, infringiendo así la Regla 14-3.

14-3/6.5
Sujetar una bola en la mano contra la empuñadura para swings de prácticas o para golpes de prácticas.

P La Decisión 14-3/6 aclara que un jugador no puede ejecutar un golpe mientras sujeta una bola de golf en su mano contra la empuñadura, para ayudarse. ¿Puede ejecutar el jugador un swing de prácticas o un golpe de prácticas (cuando lo permita la Regla 7-2) mientras sujeta una bola de golf de la misma manera?

R Si .La prohibición de la Regla 14-3 contra la utilización de equipos de forma insólita, se aplica a golpes que cuentan en el resultado del jugador y no a swings de prácticas o golpes de prácticas.

14-3/7
Jugador con la muñeca derecha vendada por lesión introduce un dedo de la mano izquierda en la venda de la mano derecha

P Un jugador que por lesión lleva una venda en su mano y muñeca derecha introduce el dedo pulgar de su mano izquierda en la venda por donde cruza su palma derecha y juega varios golpes con su dedo así colocado. ¿Está permitido?

R No. Aunque un jugador puede utilizar una venda elástica por razones medicas de acuerdo con la Excepción 1 de la Regla 14-3, no le es necesario introducir su pulgar bajo el vendaje. Por lo tanto tal acción constituiría un uso de equipo de forma inusual infringiendo la Regla 14-3.

14-3/8
Esparadrapo.

P ¿Puede un jugador ponerse esparadrapo en las manos o aplicarlo a un guante de golf?

R La utilización de esparadrapo o protectores similares de la mano por razones médicas, como por ejemplo para proteger las ampollas o para evitar que se rompa la piel entre los dedos, no es contrario a las Reglas. Sin embargo, la aplicación de esparadrapo en la mano o la colocación de una protección similar, no debe ser excesiva, es decir, su espesor no debe sobrepasar el de un guante normal de golf, ni tener como objeto ayudar al jugador a empuñar su palo.

Aplicar esparadrapo a un guante para evitar que se resbale o para reducir su desgaste, no es infracción de la Regla 14-3.

Sin embargo si el esparadrapo se utiliza únicamente para ayudar al jugador a sujetar el palo (por ejemplo, si se usa para mantener dos dedos juntos), el jugador infringe la Regla 14-3 ya que tal uso del esparadrapo, se considera uso de equipo de forma inusual.

14-3/9
Jugador que patea con una mano y mantiene su equilibrio con otro palo sostenido en la otra

P Un jugador, mientras patea con una mano, usa otro palo para apoyarse y mantener su equilibrio. ¿Se considera en este caso que el palo usado a estos efectos es uso de equipo de forma inusual, contrario a la Regla 14-3?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 17-1/5 Sostener la bandera con una mano y patear con la otra

14-3/10
Uso de instrumento de entrenamiento durante una vuelta

P Durante una vuelta estipulada, ¿puede un jugador ejecutar un golpe o hacer un swing de práctica con un palo con contrapeso, o puede utilizar cualquier otro dispositivo diseñado para el entrenamiento?

R No. El jugador estaría utilizando un dispositivo artificial para ayudarle en su juego, infringiendo la Regla 14-3, pero ver también la Decisión 4-4a/7 sobre el uso de un palo de entrenamiento sobrecargado de peso.

14-3/10.3
Uso de varilla de entrenamiento durante la vuelta para alinearse o como ayuda para el swing

P Durante una vuelta estipulada, un jugador usa una varilla de entrenamiento para comprobar su alineación o su plano de swing. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador está descalificado bajo la Regla 14-3 ya que la varilla de entrenamiento es equipo inusual y su uso, durante la vuelta estipulada, no está permitido.

Llevar la varilla de entrenamiento no es, por sí mismo, un incumplimiento de una Regla.

Decisiones relacionadas

- 8-2a/1 Palo colocado en el suelo para la alineación de los pies

14-3/10.5
Uso de dispositivos de estiramiento

P La Regla 14-3a prohíbe al jugador utilizar, durante la vuelta estipulada, cualquier dispositivo artificial o equipo insólito o usar cualquier equipo de una manera inusual que pueda ayudarle en la ejecución del golpe o en la consecución de su juego. ¿Sería infracción de la Regla 14-3 el utilizar un aparato de estiramiento durante una vuelta estipulada?

R Durante una vuelta estipulada, se permite el uso de aparatos de estiramiento, excepto que dicho aparato este diseñado específicamente para ser utilizado en el swing y se use durante el mismo (ver Decisión 14-3/10).

Por ejemplo, se pueden utilizar los siguientes aparatos de estiramiento:

- Dispositivos especialmente diseñados para el Golf pero no usados para el swing (p. e. Una barra para situarla a través de los hombros).
- Dispositivos diseñados para estiramiento general (p.ej. tubos de goma); y
- Dispositivos no diseñados originalmente para estiramiento (p.ej. Un trozo de tubería).

14-3/11
Plomada

P Una plomada, es decir un peso suspendido de una cuerda, ¿es dispositivo artificial en el sentido del término en la Regla 14-3?

R Sí. Si un jugador utiliza tal dispositivo para ayudarle en su juego, infringe la Regla 14-3.

14-3/12
Palo usado como plomada

P ¿Puede un jugador utilizar su putter como plomada para ayudarle a determinar la caída de un green?

R Sí. El uso de un palo de esta forma, está tradicionalmente aceptado y se aplica la Excepción 2 de la Regla 14-3.

14-3/12.5
Botella de bebida usada como nivel

P Un jugador coloca una botella con bebida sobre el green para calibrar la pendiente del green. ¿Infringe el jugador la Regla 14-3?

R Sí. El jugador está utilizando un equipo de manera inusual para ayudarle en su juego, lo cual es contrario a la Regla14-3. . Sin embargo, si la colocación de la botella sobre el green no era con el propósito de calibrar la pendiente del green, el jugador no estaría infringiendo la Regla 14-3.

14-3/13
Calentador de manos

P ¿Constituye infracción de la Regla 14-3 usar un calentador de manos durante una vuelta?

R No. Aunque un calentador de manos es un dispositivo artificial, su uso para calentar las manos esta tradicionalmente aceptado y se aplica la Excepción 2 de la Regla 14-3.

14-3/13.5
Bola calentada artificialmente

P ¿Constituye infracción de la Regla 14-3 la utilización de una bola calentada expresamente durante una vuelta estipulada con un calentador de bolas, un calentador de manos o cualquier otro dispositivo?

R Sí. Utilizar una bola que ha sido calentada a propósito con un dispositivo artificial durante la vuelta estipulada constituye una infracción de la Regla 14-3. Sin embargo, no sería

infracción por la Regla 14-3 usar una bola que fue calentada artificialmente antes de la vuelta estipulada.

14-3/14
Instrumento electrónico usado para encontrar la Bola

P Se ha introducido un chip de identificación por radio-frecuencia en una bola de golf. Cuando se utiliza con un radio receptor especial, un jugador puede encontrar su bola rápidamente dado que el transmisor emite una señal que aumenta de volumen conforme la persona que sujeta el receptor se acerca a la bola. ¿Está permitido el uso de tal bola y receptor?

R No. Utilizar estas bolas conjuntamente con el receptor es una infracción de la Regla 14-3.

Sin embargo, usar este tipo de bolas sin el receptor está permitido, siempre que la bola sea conforme con las Reglas, el chip introducido no tenga otra utilidad más que identificar la bola y su uso esté de acuerdo con cualquier Condición de la Competición que pueda haber sido adoptada (ej. Condición de la Lista de bolas homologadas). (Revisada)

14-3/15
Miembros artificiales

Una pierna o un brazo artificiales son dispositivos artificiales en el sentido del término en la Regla 14-3.Sin embargo ,como tal dispositivo se usa para mitigar una condición médica y el jugador tiene una condición médica legítima para utilizar el dispositivo, se aplica la Excepción 1 de la Regla 14-3, tanto si una pierna artificial ha sido modificada para ayudarle en el juego, como si un brazo artificial ha sido especialmente diseñado para empuñar un palo de golf, Sin embargo, el Comité debe estar convencido de que el miembro artificial así modificado no proporciona al jugador una ventaja indebida sobre los demás jugadores. Si el Comité no está convencido de esto, no se aplica la Excepción 1 de la Regla 14-3 y el uso del dispositivo constituiría una infracción de la Regla 14.-.3.

Los palos usados por un jugador con un brazo artificial deben ser conformes con la Regla 4-1, excepto que puede ser agregado un añadido a la empuñadura o a la varilla para ayudar al jugador a sujetar el palo. Sin embargo, si el Comité cree que el uso de un palo así modificado pudiera proporciona al jugador una ventaja indebida sobre los demás jugadores, se consideraría que tal añadido es un dispositivo artificial contrario a la Regla 14-3.Los jugadores con dudas sobre el uso de un dispositivo deberían preguntar, lo antes posible, al Comité.

14-3/15.5
Utilización de dispositivos de ayuda para el swing por razones médicas.

Aunque la excepción 1 a la Regla 14-3 autoriza al Comité a permitir el uso de un dispositivo por razones médicas, un Comité no debería permitir normalmente el uso de dispositivos

originalmente diseñados como ayudas al swing, puesto que tales dispositivos, probablemente proporcionan al jugador una ventaja indebida sobre otros jugadores.

14-3/16
Uso de dispositivos electrónicos

Como estipula la sección de Etiqueta, los jugadores deberían asegurarse de que cualquier dispositivo electrónico llevado al campo no distrae a otros jugadores.

El uso de un dispositivo electrónico como un teléfono móvil, ordenador de bolsillo, calculadora, televisión o radio no es, por sí mismo, una infracción de la Regla 14-3. Como ejemplo, los siguientes usos de dispositivos electrónicos durante una vuelta estipulada no son una infracción de las Reglas:

Usar el dispositivo para cosas que no son relativas al golf (por ejemplo, llamar a casa);

- Usar el dispositivo para acceder a información de asuntos relacionados con consejo que fue producida antes del inicio de la vuelta estipulada del jugador (por ejemplo, libro de distancias electrónico, consejos de swing);
- Usar el dispositivo para acceder a (pero no para interpretar o procesar) información de juego de vueltas anteriores (por ejemplo, distancias de drive, metraje de palos individuales, etc.); o
- Usar el dispositivo para obtener información relativa a la competición que se está jugando (por ejemplo, consultar la pizarra de líderes o el "corte" previsto).

Sin embargo, ejemplos de usos de un dispositivo electrónico durante una vuelta estipulada que son una infracción de la Regla 14-3, para las que la penalidad es la descalificación, incluyen:

- Usar el dispositivo (por ejemplo, televisión o radio) para ver o escuchar una retransmisión de la competición que se está jugando;
- Usar el dispositivo para pedir o dar consejo infringiendo la Regla 8-1 (por ejemplo, Llamar a un entrenador);
- Usar el dispositivo para acceder a información sobre asuntos relacionados con consejo que no había sido producida antes del comienzo de su vuelta (por ejemplo, análisis de los golpes ejecutados durante esa vuelta); o
- Usar el dispositivo para interpretar o procesar cualquier información de juego obtenida de la vuelta actual o las precedentes (por ejemplo, distancias de drive, metraje de palos individuales, etc.) o para asistirse en el cálculo de la distancia efectiva entre dos puntos (esto es, distancia después de considerar el gradiente, velocidad y/o dirección del viento, temperatura u otros factores ambientales).

14-3/17
Jugador que escucha música o una retransmisión durante la vuelta

P Un jugador usa un dispositivo para escuchar música, una retransmisión de radio o cualquier otro tipo de retransmisión durante una vuelta estipulada. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 14-3a, un jugador no puede usar ningún dispositivo artificial o equipo insólito que "pueda ayudarle a ejecutar un golpe o en su juego". Escuchar música o una retransmisión mientras que se ejecuta un golpe o por un periodo prolongado puede ayudar al jugador en su juego, por ejemplo, eliminando distracciones o promoviendo un buen tempo. Por lo tanto, el uso de un dispositivo artificial para escuchar música o una retransmisión, ya sea con auriculares o sin ellos, mientras que se ejecuta un golpe o por un periodo prolongado de tiempo durante una vuelta estipulada es una infracción de la Regla 14-3. Sin embargo, no sería una infracción de la Regla 14-3 el que un jugador escuchase un dispositivo brevemente, por ejemplo, para obtener los resultados de otro evento deportivo o información de tráfico, mientras que camina entre el green de un hoyo y el lugar de salida del hoyo siguiente.

Un Comité tendrá que considerar todos los hechos y circunstancias disponibles para determinar si un jugador que ha usado un dispositivo artificial para escuchar música o una retransmisión lo ha hecho por un periodo prolongado tal que dicha acción pueda haber ayudado al jugador en su juego.

No existen restricciones para escuchar música u otras retransmisiones mientras que se practica (ya sea en el campo de prácticas o en el campo de golf, y ya sea estando sólo o jugando con otros), aunque pudieran ser de aplicación en tales circunstancias reglas de club y códigos disciplinarios. (Nueva)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-3: Ver "Dispositivos Artificiales, Equipos Insólitos y Uso de los Mismos" en el Índice.

GOLPEAR LA BOLA MÁS DE UNA VEZ

14-4/1
Bola que cae sobre la cara del palo después de un golpe y queda adherida al mismo por el barro

P Cuando un jugador juega un golpe en el talud de un bunker, la bola sube en vertical y al caer se adhiere al barro de la cara del palo. ¿Infringe el jugador la Regla 14-4?

R No. Sin embargo, el jugador detuvo su bola infringiendo la Regla 19-2. En Juego por Hoyos (Match Play) y en Juego por Golpes (Stroke Play), el jugador incurre en un golpe de penalidad y debe dropar la bola lo más cerca posible del punto donde la bola se adhirió al palo (Regla 19-2), Ver también la Decisión 1-4/2.

14-4/2
Bola que golpea una tubería y de rebote es desviada por la cara del palo

P La bola de un jugador pega a una tubería y de rebote golpea la cara de su palo. ¿Se considera que el jugador ha golpeado la bola más de una vez con infracción de la Regla 14-4?

R No. El jugador no golpeó la bola más de una vez. La golpeó una vez, rebotó y chocó con la cara del palo. Se aplica la Regla 19-2.

14-4/3
Jugador golpea detrás de la bola y al continuar el golpe golpea la bola en movimiento.

P Al jugar un golpe de aproximación, el palo de un jugador golpea el suelo varios centímetros detrás de la bola, sin entrar en contacto con la bola. Sin embargo, golpea el suelo con tanta fuerza que provoca que la bola se mueva. El palo del jugador continúa y golpea la bola mientras está en movimiento. ¿Cuál es la Decisión?

R El jugador debe contar su golpe y añadir un golpe de penalidad según la Regla 14-4. Aunque el palo por sí mismo no golpeó la bola inicialmente, la bola fue puesta en movimiento debido al golpe; por lo tanto se aplica la Regla 14-4.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-4: Ver "Bola en Movimiento Golpeada por el Palo" en el Índice.

JUGAR UNA BOLA EN MOVIMIENTO

14-5/1
Bola que se mueve durante la subida del palo y es golpeada mientras continúa moviéndose

P La bola de un jugador comienza a moverse mientras éste está subiendo el palo y golpea la bola cuando aún está moviéndose. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad por la Regla 14-5 porque la bola comenzó a moverse después de que el jugador había comenzado la subida del palo hacia atrás. Sin embargo, si el jugador originó que la bola se moviera, o ha preparado el golpe incurre en un golpe de penalidad (Reglas 18-2a o 18-2b).

14-5/2
Ejecutar un golpe a una bola que oscila

P La bola de un jugador reposa en el green. La bola está oscilando debido al viento. ¿Puede el jugador ejecutar un golpe a la bola mientras que oscila?

R Sí. Como una bola que oscila no se está moviendo tal y como se define en las Reglas de Golf, no hay penalidad por ejecutar un golpe a una bola que oscila. El jugador debe continuar el juego sin demora indebida. (Nueva)

Decisiones relacionadas

- 1-2/9 Jugador que presiona la bola contra la superficie del green
- 18/2 Bola que oscila en la preparación del golpe

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-5: Ver "Bola en Movimiento Golpeada por el Palo" en el Índice.

BOLA MOVIÉNDOSE EN EL AGUA

14-6/1
Bola se mueve en el agua en un obstáculo de agua después de colocarse

P Una bola estaba en reposo en agua corriente, pero poco profunda, en un obstáculo de agua. Después de que el jugador entrase cuidadosamente en el agua, caminase hacia la bola y se colocase, la bola se movió, presumiblemente debido a la corriente. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando una bola está en agua en un obstáculo de agua y no está claro si las acciones del jugador causaron el movimiento de la bola, debería concedérsele el beneficio de la duda y no debiera ser aplicada penalidad alguna. Sin embargo, si las acciones del jugador causaron claramente que se moviese la bola, tendría un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y estaría obligado a reponer la bola. Por ejemplo, si un jugador saltara en el agua cerca de la bola y al hacerlo originara un chapoteo que moviera la bola, tendría penalidad bajo la Regla 18-2a. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 18/10 Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad
- 18-2a/30 La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma
- 18-2a/30.5 Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola.
- 18-2b/3 Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocado en bunker
- 18-2b/4 Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola

REGLA 15

BOLA SUSTITUTA; BOLA EQUIVOCADA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

15-1. GENERAL

Un jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde el *lugar de salida*, salvo que la bola esté *perdida* o *fuera de límites* o el jugador la *sustituye* por otra bola, esté o no permitida la sustitución (ver Regla 15-2). Si un jugador juega una *bola equivocada*, ver Regla 15-3.

15-2. BOLA SUSTITUTA

Un jugador puede *sustituir* una bola al proceder bajo una Regla que permite al jugador jugar, dropar o colocar otra bola para concluir el juego de un hoyo. La *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego*.

Si un jugador *sustituye* una bola cuando las *Reglas* no lo permiten, la *bola sustituta* no es una *bola equivocada*; se convierte en la *bola en juego*. Si el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6 y el jugador ejecuta un *golpe* a una *bola* incorrectamente *sustituida*, el jugador pierde el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes (Stroke Play) por la Regla aplicable y, en el Juego por Golpes (Stroke Play), debe terminar el hoyo con la *bola sustituta*.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por ejecutar un golpe desde un lugar equivocado, no hay penalidad adicional por sustituir una bola cuando no está permitido. (Jugar desde Lugar Equivocado – ver Regla 20-7)

15-3. BOLA EQUIVOCADA

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador ejecuta un golpe a una *bola equivocada*, pierde el hoyo.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el cual fue jugada la *bola equivocada* por primera vez.

Si el jugador y su *contrario* cambian sus bolas durante el juego de un hoyo, el primero que ejecuta un golpe a una *bola equivocada* pierde el hoyo; cuando esto no puede determinarse, el hoyo debe terminarse con las bolas cambiadas.

Excepción: No hay penalidad si un jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se está moviendo en el agua de un *obstáculo de agua*. Ninguno de los *golpes* ejecutados a una *bola equivocada* moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* cuenta en el resultado del jugador. El jugador debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las Reglas.

(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

b. Juego por Golpes (Stroke Play)
Si un *competidor* ejecuta uno o varios *golpes* a una *bola equivocada*, incurre en dos golpes de penalidad.

El *competidor* debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las *Reglas*. Si no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* en el siguiente *lugar de salida* o, en el caso del último hoyo de la vuelta, no declara su intención de corregir su error antes de abandonar el *green*, está descalificado.

Los *golpes* ejecutados por un *competidor* con una *bola equivocada* no cuentan en su resultado. Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su propietario debe colocar una bola en el punto desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Excepción: No hay penalidad si un jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se está moviendo en el agua de un *obstáculo de agua*. Cualquiera de los *golpes* ejecutados a una *bola equivocada* moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* no cuentan en el resultado del *competidor*.
(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

JUGAR BOLA EQUIVOCADA: GENERAL

15/1
Golpe fallado a bola equivocada

P Un jugador hace un swing a una bola equivocada y falla. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador ejecuta un golpe a una bola equivocada, pierde el hoyo en Match Play (Regla 15-3a) o incurre en dos golpes de penalidad en Juego por Golpes (Stroke Play) (Regla 15-3b).

15/2
Jugador que al jugar su bola desaloja una bola escondida

P Un jugador al jugar su bola en el rough golpea simultáneamente una bola vieja abandonada que estaba escondida debajo de su bola. Puesto que golpeó la bola escondida, ¿jugó bola equivocada?

R No. El jugador jugó un golpe con su propia bola, no con la bola escondida. Puesto que no jugó un golpe con la bola escondida no es aplicable la Regla 15-3. El jugador debe jugar su bola como reposa.

Decisiones relacionadas

- 7-2/7 Un swing de práctica desaloja bola oculta

15/3
Jugador que da un golpe a un trozo de una bola abandonada que se había roto en pedazos

P Una bola se había roto en pedazos y había sido abandonada. Parte de ella estaba en hierba espesa. Un jugador confundió este trozo con su bola en juego y efectuó un golpe. El jugador mantiene que un trozo de una bola no es una bola y por consiguiente que no había jugado bola equivocada. ¿Tiene razón el jugador?

R No. Dado que el jugador ejecutó un golpe a una bola equivocada, pierde el hoyo en Match Play (Regla 15-3a) o incurre en dos golpes de penalidad en Juego por Golpes (Stroke Play) (Regla 15-3b).

15/4
Jugador que levanta su bola, la aparta a un lado y la juega desde donde la apartó

P Un jugador en el green marca la posición de su bola, la levanta y la deja a un lado. Por error, patea la bola desde el punto donde la había dejado. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando un jugador levanta su bola de acuerdo con la Regla 20-1 ésta no está en juego (ver Definición de "Bola en Juego"). Cuando el jugador juega un golpe con su bola que no está en juego, juega bola equivocada (Regla 15-3).

En Juego por Hoyos (Match Play), pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En Juego por Golpes (Stroke Play), incurre en dos golpes de penalidad y debe corregir su error antes de jugar desde el siguiente lugar de salida; en otro caso será descalificado (Regla 15-3b).

Decisiones relacionadas

- 15-3b/3 El compañero-competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada
- 20-4/2 Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador

15/5
Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola

P Un jugador incapaz de encontrar su bola después de una corta búsqueda dropa otra bola (Bola **B**) bajo la Regla 27-1 y la juega. Entonces encuentra su bola original dentro de los 5 minutos desde que se inició su búsqueda. El jugador levantó la bola **B** y continuó el juego con la bola original. ¿Era esto correcto?

R No. Cuando el jugador pone en juego una bola sustituta en el lugar donde dio su último golpe con la intención de jugarla de acuerdo con la Regla 27-1, procedió de acuerdo con una Regla aplicable. Por consiguiente, la Regla 20-6 no es de aplicación y debe continuar con la bola substituta (ver decisión 27-1/2). La bola original estaba perdida cuando se dropó la bola **B** bajo la Regla 27-1 (ver Definición de "Bola Perdida").

Cuando el jugador levantó la bola **B** incurrió en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a. Cuando ejecutó un golpe con la bola original después de que estaba fuera de juego, jugó una bola equivocada (ver Definición de "Bola en Juego" y "Bola Equivocada") e incurrió en una penalidad de pérdida de hoyo en el Juego por Hoyos o en una penalidad adicional de dos golpes en Juego por Golpes (Regla 15-3). En el Juego por Golpes, el jugador estaría descalificado si, antes de jugar desde el siguiente lugar de salida, no corrigiera su error (Regla 15-3b).

Decisiones relacionadas

- 27/8 Bola encontrada después de cinco minutos y jugada
- 27-1/2.3 Bola Original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; Bola original jugada
- 27-2b/5 Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original

15/6
Golpe jugado con la bola situada fuera de límites

P Un jugador juega un golpe con su bola situada fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R Una bola que está fuera de límites deja de estar en juego y por ello es bola equivocada (ver Definiciones de "Bola en Juego" y de "Bola Equivocada"). Por ello en Match Play, pierde el hoyo y en Juego por Golpes (Stroke Play), incurre en dos golpes de penalidad y debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1 incurriendo en un golpe de penalidad adicional prescrito en esa Regla.

Decisiones relacionadas

- 33-8/43 Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible

15/6.5
Bola cambiada durante el juego de un hoyo para facilitar su identificación

P Después de dar sus golpes de salida en un par 5, **A** y **B** se dan cuenta de que están jugando bolas idénticas. Basándose en la ubicación de las bolas tras sus golpes de salida, **A** sabía cuál era su bola. Para evitar posteriores confusiones, **A** levanta su bola antes de dar su segundo golpe, la sustituye por otra con diferentes marcas y termina el hoyo con ésta. ¿Está esto permitido?

R No. **A** no tiene derecho a sustituir su bola.

En Juego por Hoyos (Match Play), **A** pierde el hoyo (Regla 15-2).

En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** incurre en la penalidad general de dos golpes bajo la Regla 18 por sustituir una bola incorrectamente, pero no tiene penalidad adicional por levantar la bola sin autorización (ver la Regla 15-2 y penalidad bajo la Regla 18.

Otras Decisiones relacionadas con si se aplica múltiples penalidades: Ver "Penalidades Múltiples" en el Índice.

15/7
Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola

P Un jugador creyendo que su bola original puede estar perdida o fuera de límites juega una bola provisional de acuerdo con la Regla 27-2a. Antes de alcanzar el lugar donde se supone que se encuentra su bola original, juega una bola equivocada creyendo que es su bola provisional. Después encuentra su bola original dentro de límites y, correctamente, abandona la bola provisional. ¿Incurre el jugador en penalidad por la Regla 15-3 por jugar una bola equivocada, aunque esta bola equivocada se jugó por error en lugar de la provisional que nunca entró en juego?

R Sí. Aunque normalmente se cancela una penalidad incurrida jugando una bola provisional si la bola provisional tiene que abandonarse de acuerdo con la Regla 27-2c (por ejemplo, una penalidad de un golpe por la Regla 18-2b si la bola provisional se mueve después de preparar el golpe) esto no es de aplicación cuando la penalidad en que se incurre es por jugar bola equivocada.

La misma decisión se aplicaría si un competidor jugara bola equivocada creyendo que era una segunda bola jugada al aplicar la Regla 3-3 (Dudas en el procedimiento en Juego por Golpes (Stroke Play)) o Regla 20-7c (Grave infracción por jugar desde lugar equivocado en Juego por Golpes). No obstante, en unas circunstancias similares, no habría habido penalidad por la Regla 15-3b si el competidor hubiese embocado primero con su bola en juego y luego hubiera jugado la bola equivocada al proceder de acuerdo con la Regla 3-3 ó 20-7c.

Decisiones relacionadas

- 20-7c/5 Competidor juega segunda bola de acuerdo con la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos al jugar la bola que no cuenta"

15/8
Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia

P La bola de un jugador se perdió en terreno en reparación. Jugó otra bola bajo la Regla 27-1. Entonces el jugador se dio cuenta de que la Regla 25-1c, permite alivio sin penalidad para una bola que no puede ser encontrada en terreno en reparación. Decidió proceder de

acuerdo con esa Regla, levantó la bola jugada de acuerdo con la Regla 27-1, dropó otra bola de acuerdo con la Regla 25-1c y terminó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R La bola jugada de acuerdo con la Regla 27-1 era la bola en juego del jugador y debería haber continuado con dicha bola. Al haber puesto el jugador otra bola en juego de acuerdo con la Regla 27-1, no tenía derecho a proceder de acuerdo con la Regla 25-1c. Por tanto, cuando levantó su bola en juego, dropó otra bola en otro lugar de acuerdo con la Regla 25-1c y la jugó, infringió la Regla 18 (por levantar su bola en juego y no reponerla) y la Regla 15-2 (por sustituir erróneamente una bola).

En Juego por Hoyos (Match Play), pierde el hoyo (Regla 15-2 o Regla 18).

En Juego por Golpes (Stroke Play), además de la penalidad de golpe y distancia en que incurrió cuando procedió bajo la Regla 27-1, incurrió también en la penalidad general de dos golpes por la Regla 18 por levantar su bola en juego y no reponerla, pero no hay penalidad adicional por bola incorrectamente sustituida (ver Regla 15-2 y penalidad de la Regla 18).

Decisiones relacionadas

- 18-2a/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación.
- 20-7c/4 Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto.
- 25-1c/2 Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está en terreno en reparación

15/9
Bola enviada dentro de límites por causa ajena y jugada; el caddie conocía la acción de la causa ajena

P La bola de **A** se encontró dentro de límites y éste la jugó al green. Entonces apareció un hombre diciendo que la bola de **A** había ido a su jardín (fuera de límites) y que él la había devuelto al campo, comunicándole al caddie de **A** lo sucedido. El caddie no se lo comunicó a su jugador. ¿Cuál es la decisión?

R Por la Regla 6-1, **A** es responsable de la omisión de su caddie de no informarle sobre lo que el hombre le dijo. La bola de **A** dejó de estar en juego cuando quedó en reposo fuera de límites; por lo tanto es bola equivocada (ver Definición de "Bola en Juego" y de "Bola Equivocada"). Cuando **A** ejecutó un golpe con la bola equivocada incurrió en la penalidad señalada en la Regla 15-3, y en Juego por Golpes (Stroke Play) estaba obligado a proceder de acuerdo con la Regla 27-1.

15/10
Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena

P La Decisión 15/9 establece que si una causa ajena devuelve la bola de un jugador al campo desde fuera de límites e informa al caddie del jugador de tal hecho, el jugador está penalizado por jugar una bola equivocada si juega la bola desde su posición dentro de límites. ¿Cuál sería la decisión si ni el caddie ni el jugador supieran que la bola del jugador había sido lanzada dentro del campo?

R En el Juego por Hoyos, en equidad (Regla 1-4), no habría penalidad por jugar una bola equivocada (Regla 15-3). Si el jugador se entera de las acciones de la causa ajena después de jugar la bola equivocada pero antes de que el contrario ejecute otro golpe o tome alguna acción (p. ej. Levanta bola o concede el siguiente golpe del jugador) que el contrario podría no haber tomado si no se hubiera jugado la bola equivocada, entonces el jugador debe corregir su error y proceder correctamente. Si el jugador se entera del error más tarde, debe continuar con la bola equivocada, sin penalidad y debe contar el resultado con la bola equivocada.

En el Juego por Golpes, en equidad (Regla 1-4), no habría penalidad por jugar una bola equivocada (Regla 15-3). Si el jugador descubre, antes de jugar desde el siguiente lugar de salida, que la bola original estaba fuera de límites, debe volver atrás y proceder bajo la Regla 27-1. Si el descubrimiento no se produce hasta más tarde de ese momento, el resultado con la bola equivocada se mantiene.

Decisiones relacionadas

- 18-1/3 Jugador que desconoce que su bola fue movida por causa ajena no la repone
- 18-5/3 Competidor y compañero-competidor no sabían que la bola del compañero-competidor movió la bola hasta que concluyó el hoyo

15/11
Bola equivocada enviada fuera de límites; se juega otra bola de acuerdo con la Regla 27-1; la bola original es encontrada en las proximidades

P Un jugador juega la que creía que era su bola y la envía fuera de límites. Juega otra bola de acuerdo con la Regla 27-1 y descubre entonces que la bola enviada fuera de límites era bola equivocada y su bola original está dentro de límites. ¿Cuál es la decisión?

R En Juego por Hoyos (Match Play), el jugador pierde el hoyo por jugar bola equivocada (Regla 15-3a).

En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola que el jugador envió fuera de límites es bola equivocada y la bola jugada de acuerdo con la Regla 27-1 era una continuación del juego de

la bola equivocada. El jugador incurre en dos golpes de penalidad por la Regla 15-3b y tiene que terminar el hoyo con su bola original.

Decisiones relacionadas

- 15-3b/2 Jugar dos bolas equivocadas diferentes entre golpes con una bola en juego
- 26/6 Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia

15/12
Bola abandonada encontrada fuera de límites jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; después se encuentra la bola original dentro de límites

P Un jugador encuentra una bola fuera de límites, cree que es su bola original, la juega desde el punto donde jugó la bola original y entonces encuentra su bola original dentro de límites. ¿Cuál es la decisión?

R La bola original está perdida y la bola encontrada fuera de límites pasa a ser bola en juego, con penalidad de golpe y distancia, Ver la Regla 27-1a.

15/13
Bola abandonada dropada de acuerdo con la Regla de injugable pero no jugada

P Un jugador encuentra una bola que cree que es su bola original, la considera injugable y la dropa de acuerdo con la Regla 28b o 28c. Entonces descubre que la bola no es la suya, es decir es una bola abandonada. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador dropa la bola abandonada, ésta se convierte en una bola sustituta. Sin embargo, el jugador no tenía derecho a proceder bajo la Regla 28b o 28c sin encontrar la bola original. Como no ha sido ejecutado un golpe con la bola sustituta, el jugador tiene derecho a corregir su error bajo la Regla 20-6 abandonando la bola sustituta y continuando la búsqueda de la bola original. Si la bola del jugador está perdida, éste debe proceder bajo la Regla 27-1.

15/14
Bola en bunker considerada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola abandonada

P Un jugador, creyendo que una bola que reposa en muy mala situación en un bunker es su bola, la considera injugable, la dropa en el bunker y la juega. Entonces descubre que la bola que ha jugado no es su bola original. ¿Ha jugado una bola equivocada?

R No. Los procedimientos en las Reglas 28b y 28c no pueden ser aplicados excepto con referencia a la posición de la bola en juego del jugador y ésta debe ser primero encontrada e identificada (ver Decisión 28/1). Antes de proceder bajo la opción b o c de la Regla 28 el jugador debería asegurarse de que lo está haciendo con referencia a su bola en juego. El jugador tenía permitido identificar la bola siguiendo el procedimiento de la Regla 12-2 o, habiéndola levantado bajo la Regla 28, podía haber inspeccionado la bola para verificar que era su bola en juego. En este caso, la bola dropada y jugada por el jugador no era su bola original; era una bola sustituta. Puesto que la situación de la bola original no era conocida en el momento en que fue dropada la bola sustituta, tenía que proceder bajo la Regla 27-1. Como la bola sustituta no fue dropada en el punto requerido por la Regla 27-1, jugó desde lugar equivocado (ver Decisión 28/15).

En el Juego por Hoyos, incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En el Juego por Golpes, incurrió en la penalidad de un golpe bajo la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 20-7c por jugar desde lugar equivocado. Si la infracción fue grave, está sujeto a descalificación salvo que corrigiese su error como se establece en la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas a la 15/13 y 15/14

- 20-7c/3 Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker
- 28/14 Bola abandonada considerada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15: Ver "Bola Sustituta" y "Bola Equivocada" en el Índice.

CAMBIAR O INTERCAMBIAR BOLAS

15-1/1
Bolas intercambiadas inadvertidamente por los jugadores entre hoyos

P Después de terminar un hoyo, **A** y **B** intercambiaron inadvertidamente sus bolas y **A** jugó la bola de **B** en el siguiente lugar de salida. ¿Jugó **A** bola equivocada?

R No. Una bola jugada desde la salida hasta la terminación del hoyo no es bola equivocada, aunque la misma no pertenezca al jugador (ver Definiciones de "Bola en Juego" y "Bola Equivocada").

15-1/2
Bolas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en sitio desconocido

P En Juego por Golpes (Stroke Play), después de jugar un hoyo se descubrió que **A** había terminado con la bola de **B** y viceversa. Ambos estaban seguros de haber terminado el hoyo con la bola que jugaron en el lugar de salida, por lo tanto se llegó a la conclusión de que el cambio de bolas se produjo durante el juego de un hoyo anterior o entre hoyos. ¿Cuál es la decisión?

R Si no se puede establecer que las bolas fuesen cambiadas durante el juego de un hoyo debería concederse a **A** y **B** el beneficio de la duda y considerar que las bolas se intercambiaron entre el juego de dos hoyos, en cuyo caso no se impondría penalidad.

15-1/2.5
Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra. Un jugador sustituye la bola.

P **A** juega hacia el green y su bola golpea y mueve la bola de **B** que estaba en green. Ambas bolas quedan en green. **B** actuando conforme a las Reglas 18-5 y 20-3c, levanta la bola de **A** por error y la coloca lo más cerca posible de donde reposaba la suya (la de **B**) antes de que fuera movida. A continuación **B** emboca con la bola de **A**, sin haber levantado la bola de **B** después de lo cual, y por error, **A** emboca con la bola de **B**. ¿Cuál es la decisión?

R **A** ha jugado una bola equivocada mientras que **B** ha sustituido una bola cuando no estaba permitido. En Juego por Hoyos (Match Play), **B** incurrió en la penalidad de un golpe por levantar la bola de **A** sin estar autorizado para ello (Regla 18-3b) y tenía que haber informado a **A** del golpe de penalidad (regla 9-2b). Sin embargo, **B** perdió el hoyo cuando jugó la bola de **A** (Reglas 15-2 y 18-5). Que **A** juegue posteriormente una bola equivocada es irrelevante. En Juego por Golpes (Stroke Play), **B** incurre en la penalidad de dos golpes (Reglas 15-2 y 18-5). **A** incurre en una penalidad de dos golpes, debe recuperar su bola de **B**, reponerla en el punto del cual la levantó **B** y embocar con ella antes de jugar desde el siguiente lugar de salida; de otra manera **A** estaría descalificado (Regla 15-3b).

15-1/3
Hoyo en el que se jugó bola equivocada desconocido

P Un jugador descubre después del hoyo 6 que no está jugando con la bola que comenzó la vuelta. No sabe donde jugó por primera vez la otra bola. Qué sucede en:

(a) Juego por Golpes (Stroke Play),

(b) Juego por Hoyos (Match Play), si

(i) ha ganado todos los hoyos,

(ii) ha perdido todos los hoyos,
(iii) ha ganado 4 hoyos, perdido 1 y empatado otro,
(iv) ha perdido 4 hoyos, ganado 1 y empatado otro

R El Comité debe determinar si la bola que está jugando es bola equivocada o no y conceder al jugador el beneficio de la duda, ver la Decisión 15-1/2. En este caso, si la otra bola pudo haber sido puesta en juego de acuerdo con una Regla o si el jugador pudo haberlo hecho al comenzar un hoyo, el Comité debería decidir a favor del jugador y éste no incurre en penalidad ni en Match Play ni en Juego por Golpes (Stroke Play).

No obstante, si llega a la conclusión que ha jugado bola equivocada:

(a) En Juego por Golpes (Stroke Play), el jugador es descalificado, salvo que se llegue a la conclusión de que la bola equivocada se jugó en el hoyo 6 y el jugador rectifique de acuerdo con la Regla 15-3b.

(b) En Juego por Hoyos (Match Play), el Comité debe estudiar los hechos para determinar el hoyo en que se jugó la bola equivocada y el jugador pierde ese hoyo. Si es necesario, debe ajustarse el match bajo esta base. Si no se puede determinar el hoyo en el que se jugó la bola equivocada, en equidad (Regla 1-4):

(i) el jugador pierde uno de los hoyos que había ganado y se pone 4 arriba en lugar de 6 arriba,
(ii) el jugador sigue 6 abajo,
(iii) el jugador se coloca con un hoyo menos, es decir, 2 arriba en lugar de 3 arriba,
(iv) como en (iii), es decir, queda 4 abajo en lugar de 3 abajo.

15-1/4
Los jugadores inadvertidamente intercambian sus bolas recogidas de un obstáculo de agua

P **A** y **B** enviaron sus golpes a un obstáculo de agua aproximadamente al mismo lugar. Se autorizó a un caddie para que las recuperara y éste entregó la bola de **A** a **B** y viceversa. Cada jugador dropó la bola que le fue entregada detrás del obstáculo de acuerdo con la Regla 26-1b y jugaron al green. Al llegar a él descubrieron el cambio de bolas. ¿Deberían ser penalizados bajo la Regla 15-2?

R No. La Regla 26-1b autoriza al jugador a dropar "una bola". Por lo tanto, está permitida la sustitución por otra.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-1: Ver "Cambiar las Bolas" en el Índice.

BOLA SUSTITUTA

15-2/1
El jugador sustituye su bola en el green por otra debido a que la bola original al tirársela al caddie para que la limpie va a parar a un lago

P Un jugador cuya bola estaba en green, marcó su posición y se la tiró a su caddie para que la limpiase. El caddie no pudo cogerla y la bola fue a parar a un lago y no se pudo recuperar. El jugador terminó con otra bola. ¿Debería ser penalizado por la Regla 15-2?

R Sí. La Regla 16-1b según la cual se levantó la bola no permite la sustitución por otra bola. De acuerdo con esto, el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play).

Decisiones relacionadas

- 5-3/3.5 Jugador levanta su bola en green, la tira a un lago y anuncia después que su bola está inservible para el juego
- 18-2a/13.5 Bola levantada y lanzada a un estanque por enfado

15-2/2
Jugador que por error sustituye la bola en green; el error se descubre antes de jugar un golpe

P Un jugador marca la posición de su bola en green y la levanta. Por error coloca otra bola en el lugar en el que fue levantada la original. Descubre el error antes de jugar su siguiente golpe, coloca su bola original en el lugar del que fue levantada y emboca con ella. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. El jugador corrigió el error y no jugó ningún golpe con la otra bola. Por lo tanto no es aplicable ninguna penalidad por la Regla 15-2. Además la otra bola marcaba la posición de su bola original, por lo que tampoco era aplicable ninguna penalidad por la Regla 20-1.

Decisiones relacionadas

- 20-1/5 Bola de un competidor levantada sin autorización por el caddie del compañero-competidor quien, a continuación la sustituye por otra bola que el competidor juega.
- 20-6/3 Bola erróneamente sustituida al ser dropada; corrección del error

15-2/3
Competidor que erróneamente sustituye la bola en green; el error se descubre después de jugar un golpe desde el siguiente lugar de salida

P Un competidor en Juego por Golpes (Stroke Play) levantó su bola en green y por error la sustituyó por otra bola. Terminó el hoyo y salió del siguiente lugar de salida. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor incurre en la penalidad de dos golpes (Regla 15-2).

15-2/4
Competidor que levanta su bola y la del compañero-competidor, las intercambia inadvertidamente al reponerlas

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de **A** y la de **B** están en la misma zona del green. **A** marca la posición de ambas bolas y las levanta, con el consentimiento de **B**. Cuando **A** las repone las intercambia sin darse cuenta y patea desde su sitio con la bola de **B** y viceversa. ¿Cuál es la decisión?

R Cada jugador está penalizado con dos golpes por la Regla 15-2.
Como **B** autorizó a **A** a levantar y reponer su bola, **B** no puede estar exento de penalidad (Reglas 20-1 y 20-3 a).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-2: Ver "Bola Sustituta" en el Índice.

BOLA EQUIVOCADA: JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-3a: Ver "Bola Equivocada: Match Play" en el Índice.

BOLA EQUIVOCADA: JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

15-3b/1
Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero-competidor

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** y **B** enviaron sus bolas a la misma zona en el rough. **B** encuentra una bola y la juega a un obstáculo de agua profundo. **A** encuentra una bola que resulta ser la de **B**. No se encuentran más bolas en el área por lo que es presumible que **B** haya jugado la bola de **A**. **B** incurre en la penalidad de dos golpes bajo la Regla 15-3b y ha de jugar su bola. ¿Cuál es el procedimiento correcto para **A**?

R Dado que es prácticamente seguro que **B** jugó la bola de **A**, **A** debe colocar otra bola sin penalidad en el sitio donde **B** jugó la bola equivocada (Regla 15-3b).

Decisiones relacionadas

- 27/6 Jugador que no puede encontrar su bola por haberla jugado otro jugador

15-3b/2
Jugar dos bolas equivocadas diferentes entre golpes con una bola en juego

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor juega una bola equivocada a green. Descubre su error y vuelve al punto desde el cual jugó la bola equivocada. Encuentra otra bola y la juega al green. Entonces descubre que ha jugado otra bola equivocada. ¿La penalidad es de dos o de cuatro golpes?

R Cuatro golpes. El descubrimiento por parte del competidor de que había jugado una bola equivocada es un acto intermedio que rompe la relación entre los dos golpes. El juego posterior de otra bola equivocada es por lo tanto un acto no relacionado. De acuerdo con ello, el jugador es penalizado separadamente por el juego de cada una de las bolas equivocadas, bajo el Principio 6 de la Decisión 1-4/12 y la Decisión 1-4/13. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 15/11 Bola equivocada enviada fuera de límites; se juega otra bola de acuerdo con la Regla 27-1; la bola original es encontrada en las proximidades
- 26/6 Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia

Otras Decisiones relacionadas con si se aplica múltiples penalidades: Ver "Penalidades Múltiples" en el Índice.

15-3b/3
El compañero-competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **B** marca la posición de la bola de **A** en el green y la levanta dejándola en green en las proximidades. **A** no repone la bola y patea desde donde está y termina el hoyo con ella. El error es descubierto entonces. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando una bola es levantada está fuera de juego (ver Definición de "Bola en Juego"). Cuando **A** juega su golpe con una bola que no está en juego juega bola equivocada.
Si **A** sabía que **B** había levantado su bola, incurre en la penalidad de dos golpes por la Regla 15-3b y debe reponer la bola en el sitio correcto y terminar el hoyo.

Si **A** no sabía que **B** había levantado su bola, **A** no puede ser penalizado por jugar bola equivocada. Si se descubre el hecho antes de jugar del siguiente lugar de salida debe

reponer la bola en el sitio correcto, sin penalidad y completar el hoyo. Si se entera del error después de haber jugado del siguiente lugar de salida, el resultado con la bola equivocada se mantiene y no hay penalidad.

Decisiones relacionadas

- 15/4 Jugador que levanta su bola, la aparta a un lado y la juega desde donde la apartó
- 20-4/2 Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-3: Ver "Bola Equivocada" en el Índice.

REGLA 16

EL GREEN

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

16-1. GENERAL

a. Tocar la Línea de Putt

La *línea de putt* no debe ser tocada, excepto:

(i) el jugador puede quitar *impedimentos sueltos*, siempre que no presione nada hacia abajo;

(ii) el jugador puede colocar el palo delante de la bola cuando *prepara el golpe*, siempre que no presione nada hacia abajo;

(iii) al medir - Regla 18-6;

(iv) al levantar o reponer la bola - Regla 16-1b;

(v) al presionar hacia abajo un marcador de bola;

(vi) al reparar antiguas tapas de *agujeros* o marcas de bola en el *green* - Regla 16-1c; y

(vii) al quitar *obstrucciones* movibles – Regla 24-1.

(Indicación de la línea de putt en el *green* - ver la Regla 8-2b).

b. Levantar y Limpiar la Bola

Una bola en el *green* puede ser levantada y si se desea limpiada. La posición de la bola debe ser marcada antes de levantarla y la bola debe ser repuesta (ver Regla 20-1). Cuando otra bola está en movimiento, una bola que pudiera influir en el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

c. Reparación de Tapas de Agujeros, Marcas de Bola y Otros Daños

El jugador puede reparar una antigua tapa de *agujero* o daños en el *green* causados por el impacto de una bola, esté o no la bola del jugador reposando en el *green*. Si una bola o un marcador de bola se mueven accidentalmente en el proceso de la reparación, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de reparar una tapa antigua de *agujero* o daños en el *green* causados por el impacto de una bola. De otra manera, se aplica la Regla 18.

Cualquier otro daño al *green* no debe ser reparado si ello pudiera ayudar al jugador en la continuación del juego del hoyo.

d. Probar la Superficie
Durante la *vuelta estipulada*, un jugador no debe probar la superficie de cualquier *green* haciendo rodar una bola o rascando o raspando la superficie.
Excepción: Entre el juego de dos hoyos, un jugador puede probar la superficie de cualquier *green* de prácticas y del *green* del último hoyo jugado, a no ser que el *Comité* haya prohibido tal acción. (Ver la nota 2 de la Regla 7-2)

e. Colocarse a Horcajadas o Sobre la Línea de Putt
El jugador no debe ejecutar un *golpe* en el *green colocándose* a horcajadas sobre o con cualquiera de sus pies tocando la *línea de putt* o una prolongación de esta línea detrás de la bola.
Excepción: No hay penalidad si la colocación a horcajadas en la *línea de putt* (o en una extensión de esta *línea de putt* detrás de la bola) se produce de forma inadvertida o se adopta para evitar permanecer en la *línea de putt* o en una eventual *línea de putt* de otro jugador.

f. Jugar un Golpe Mientras Otra Bola Está en Movimiento
El jugador no debe ejecutar un *golpe* mientras otra bola está en movimiento después de un *golpe* en el *green*, excepto que, si un jugador lo hace, no hay penalidad si era su turno de juego.
(Levantar una bola que ayuda o interfiere al juego mientras otra bola está en movimiento - ver la Regla 22)

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 16-1:
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

(Posición del caddie o del compañero - ver Regla 14-2).
(Green equivocado - ver Regla 25-3)

16-2. BOLA COLGANDO SOBRE EL AGUJERO

Cuando cualquier parte de la bola cuelga sobre el borde del *agujero*, se concede al jugador suficiente tiempo para llegar al *agujero* sin demora indebida y diez segundos adicionales para determinar si la bola está en reposo. Si para entonces la bola no ha caído dentro del *agujero*, se considera que está en reposo. Si posteriormente la bola cae dentro del *agujero*, se considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*, y debe añadir un golpe de penalidad a su resultado del hoyo; de otra manera no hay penalidad bajo esta Regla.
(Demora indebida - ver la Regla 6-7)

EL GREEN: GENERAL

16/1
Barro en la bola toca el green, pero la bola en sí no lo toca

P La bola de un jugador está fuera de green, colgando sobre él pero no lo toca. Una pella de barro adherida a la bola toca el green. ¿Se considera que la bola está en el green?

R No. Sin embargo si una bola está en el green, pero de hecho no lo toca porque está recubierta de barro se considera que la bola está en el green.

16/2
Bola empotrada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde

P La bola de un jugador se empotró en la pared del agujero. Toda ella estaba por debajo del nivel de su borde. ¿Cuál es la decisión?

R La bola debería considerarse embocada aunque no toda ella esté dentro de la circunferencia del agujero como indica la Definición de "Embocada".

16/3
Bola empotrada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde del agujero

P La bola de un jugador se empotra en la pared del agujero. Parte de la bola está por encima del nivel del borde del agujero. ¿Cuál es la decisión?

R La bola no está embocada (ver Definición de "Bola Embocada"). El jugador puede jugar la bola como se encuentra o levantar la bola de acuerdo con la Regla 16-1b, reparar el daño de acuerdo con la Regla 16-1c, y colocar la bola en el borde del agujero.

Decisiones relacionadas con la 16/2 y 16/3:

- 13/4 Bola completamente empotrada en el talud de un bunker
- 25-2/5 Bola empotrada en el talud de hierba de un bunker o en su margen
- 33-8/39 Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados
- 33-8/39.5 Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker

16/4
Forro del agujero no hundido a suficiente profundidad

P Los jugadores se dan cuenta de que el forro de un agujero no está hundido por lo menos 25,4 mm por debajo del nivel de la superficie del green como establece la Definición de "Agujero". ¿Qué deberían hacer?

R Los jugadores deberían someter el caso a un miembro del Comité si hay alguno presente. Si es posible, el miembro del Comité debería intentar corregir la falta.

Sin embargo, los jugadores no deben interrumpir el juego mientras tanto, porque podría no ser posible corregirlo, o de ser posible, podría llevar un tiempo considerable hacerlo. (Revisada)

16/5
La bola golpea el borde del forro y se sale del agujero

P La bola golpea el borde del forro, que no está suficientemente hundido, y salta fuera del agujero. En estas circunstancias, ¿debe considerarse embocada la bola?

R No. Bajo la Definición de "Bola Embocada" la bola debe reposar por debajo del borde del agujero.

16/5.5
Jugador que emboca un putt y su contrario alega que recuperó la bola del agujero antes de que se parara

P Un jugador metió un putt corto dentro del agujero y recuperó la bola del mismo. Su contrario o compañero-competidor reclamó que había oído rebotar la bola en el fondo de la cazoleta en el momento en que el jugador la recogía del agujero, y que por ello, la bola no se podía considerar embocada a la vista de la Definición que establece: "Una bola está embocada cuando está *en reposo* dentro de la circunferencia del agujero... ". ¿Cuál es la decisión?

R La bola está embocada. La expresión "en reposo" está en la Definición de "Bola Embocada" para dejar claro que si una bola cae por debajo del borde y rebota fuera, no está embocada.

Decisiones relacionadas

- 1-2/5 El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra

16/6 (Reservada)

16/7
Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos

P (1) ¿Está permitido que un Comité haga dos agujeros en cada green en un campo de 9 hoyos, uno (a) para utilizar en los 9 primeros y el otro (b) para jugarlos en los segundos?
(2) De ser así, ¿qué consideración tiene el agujero (b) cuando se juega el (a) y viceversa?

R (1) Sí.
(2) El agujero que no está en juego en cada green es un hoyo hecho por el cuidador del campo (ver Definición de "Terreno en Reparación") y se aplica la Regla 25-1.

Decisiones relacionadas

- 16-1c/3 Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt

Otras Decisiones relacionadas con "El Green: General": Ver "Bola Levantada", "Bola Colocada o Repuesta" y "Green" en el Índice.

TOCAR LA LÍNEA DE PUTT

16-1a/1
Barrer o secar agua accidental de la línea de putt

P ¿Puede un jugador cuya bola está en green barrer hacia un lado agua accidental de su línea de putt o recogerla con una toalla?

R No. Tal acción supone infracción de la Regla 16-1a (tocar la línea de putt).

Decisiones relacionadas

- 13-2/34 Barrer agua accidental de la línea de juego

16-1a/2 (Reservada)

16-1a/3
Quitar rocío o escarcha de la línea de putt

P ¿Puede un jugador quitar rocío o escarcha de su línea de putt?

R No. La Regla 16-1a prohíbe tocar la línea de putt excepto para quitar impedimentos sueltos o reparar piques de bola, etc. El rocío y la escarcha no son impedimentos sueltos (ver Definición de "Impedimentos Sueltos"). Por ello, hacerlo sería infringir la Regla 16-1a.

Decisiones relacionadas

- 13-2/35 Quitar el rocío o la escarcha

16-1a/4
Quitar agua accidental del agujero

P Un jugador, cuya bola reposa en green, quita agua accidental del agujero sin tocar la parte interior del agujero. ¿Está permitido?

R Como el jugador no ha tocado la línea de putt, no infringe la Regla 16-1a. Sin embargo, el jugador infringe la Regla 13-2 que prohíbe mejorar la línea de juego al quitar el agua. El jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos o dos golpes en el Juego por Golpes.

Decisiones relacionadas

- 16-1d/4 Probar la humedad de la superficie del green detrás de la bola
- 33/1 Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité

16-1a/5
Tocar el interior del agujero

P Antes de patear, un jugador tocó la parte interior del agujero. ¿Debería ser considerado que ha tocado su línea de putt infringiendo la Regla 16-1a?

R Sí. Salvo que el agujero estuviera materialmente dañado y el jugador tuviese derecho a repararlo – ver Decisión 16-1a/6. La línea de putt incluye el agujero excepto en el caso inusual en que un jugador ejecuta un golpe desde el green alejándose del agujero.

16-1a/6
Agujero dañado; procedimiento para el jugador

P Antes de patear, un jugador descubre que el agujero ha sido dañado. ¿Cuál es el procedimiento correcto?

R Si el daño no es claramente identificable como un impacto de bola, entonces:

(a) Si el daño es tal que las dimensiones correctas del agujero no han sido materialmente cambiadas, el jugador debería continuar el juego sin repararlo. Si toca el agujero en tales circunstancias se produce una infracción de la Regla 16-1a.

(b) Si las dimensiones correctas del agujero han sido materialmente cambiadas, el jugador debería solicitar del Comité que sea reparado el agujero. Si no está inmediatamente disponible un miembro del Comité el jugador puede reparar el daño, sin penalidad.

Si un jugador repara un agujero materialmente dañado cuando puede disponer con prontitud de un miembro del Comité, incurre en penalidad por infracción de la Regla 16-1a. (Revisada)

Decisiones relacionadas con la 16-1a/5 y 16-1a/6

- 1-2/3.5 El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero-competidor o compañero
- 33-2b/1.5 El Comité desea mover un agujero durante una vuelta en Juego por Golpes debido a la dificultad de su posición
- 33-2b/2 Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green

16-1a/7
Jugador que repara la depresión en su línea de putt creada al quitar una bellota parcialmente empotrada

P Un jugador quita con la mano una bellota empotrada en su línea de putt. La bellota no estaba sólidamente empotrada, por tanto era un impedimento suelto. El jugador repara entonces la depresión en la que estaba la bellota. ¿Infringe la Regla 16-1a al reparar la depresión?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 23/9 Bellota empotrada

16-1a/8
Impedimento suelto quitado de la línea de putt con una gorra o una toalla

P Un jugador toca su línea de putt barriendo lateralmente con una gorra o una toalla. ¿Está permitido?

R Sí, siempre que no presione nada contra el suelo.

16-1a/9
Barrer impedimentos sueltos de la línea de putt con la palma de la mano

P Un jugador intenta quitar de su línea de putt pequeñas hojas, difíciles de quitar por cualquier método, golpeando el green una docena de veces con la palma completa de su mano. ¿Está esto permitido?

R Sí, siempre que el jugador no presionase nada hacia abajo (Regla 16-1a (i)) y, si la superficie fue raspada, no lo hiciese con la intención de probar la superficie del green (Regla

16-1d). Dada la naturaleza de sus actos, cualquier duda sobre si presionó algo hacia abajo debería ser resuelta en contra del jugador.

Decisiones relacionadas

- 16-1d/6 El Caddie rasca la superficie del Green pero el jugador no obtiene beneficio de ello

16-1a/10
Impedimentos sueltos barridos de la línea de putt a lo largo de la misma en lugar de hacerlo hacia un lado

P Al quitar impedimentos sueltos de su línea de putt con el putter, un jugador barrió unos treinta centímetros en la dirección de dicha línea antes de barrer los impedimentos hacia un lado. ¿Infringió la Regla 16-1?

R Conforme a la Regla 16-1a, un jugador puede barrer hacia un lado los impedimentos sueltos de su línea de putt. Un movimiento casual del putter a lo largo de la línea de putt no constituiría una infracción de las Reglas salvo que en el proceso el jugador hiciese algo al green que mejorase su línea de putt (por ejemplo presionando hacia abajo un penacho levantado de hierba), en cuyo caso infringiría la Regla 13-2. (Revisada)

16-1a/11
Penacho de hierba que se alza en Línea de Putt cepillado para determinar si está suelto

P Un jugador no puede determinar si un penacho de hierba que se alza en su línea de putt está suelto o sujeto a sus raíces. El jugador cepilla el penacho levemente con su mano para tomar una determinación y descubre que está sujeto. ¿Cuál es la decisión?

R Un jugador tiene derecho a tocar y mover un objeto natural en su línea de putt con el propósito específico de determinar si el objeto está suelto, siempre que, si resulta que no está suelto, **(1)** no haya sido arrancado y **(2)** sea devuelto a su posición original antes de dar el siguiente golpe si el no hacerlo daría lugar a infracción de la Regla 13-2. Tocar la línea de putt en estas circunstancias no es una infracción de la Regla 16-1a.

Excepto como se permite en las Reglas (Ej. Al reparar un impacto de bola), si un jugador toca o mueve un objeto natural en su línea de putt para algo que no sea determinar si está suelto y resulta que está unido al terreno, el jugador no puede evitar una infracción de la Regla 16-1a por devolver el objeto a su posición original.

Decisiones relacionadas

- 13-2/26 Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto

16-1a/12
El jugador camina sobre su línea de putt

P Un jugador camina sobre la línea de putt. ¿Incurre en penalidad por infracción de la Regla 16-1a?

R Sí, si lo hace intencionadamente. No, si lo hace accidentalmente y al hacerlo no mejora su línea.

16-1a/13
Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies

P Un contrario, compañero-competidor o uno de sus caddies pisa accidentalmente y daña la línea de putt del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. La Regla 1-2 no es de aplicación ya que no se alteraron las condiciones físicas con la intención de afectar al juego del hoyo.

En equidad (Regla 1-4), el jugador puede restaurar la línea de putt a su estado original. El jugador tiene derecho al lie de bola y línea de putt que tenía cuando su bola quedó en reposo. La línea de putt puede ser restaurada por cualquiera.

Si no es posible restaurar la línea de putt, el jugador estaría legitimado para pedir al Comité que le concediese alivio. Si el daño es importante, el Comité puede declarar esa área como terreno en reparación, en cuyo caso el competidor puede tomar alivio bajo la Regla 25-1b (iii). (Revisada)

Decisiones relacionadas: Ver "Equidad: Derecho del Jugador al Lie de la Bola, Línea de Juego y Stance después de su Golpe" en el Índice.

16-1a/14 (Reservada)

16-1a/15
Setas creciendo en la línea de putt

P Un jugador encuentra una seta en crecimiento en su línea de putt. ¿Tiene derecho a alivio?

R El jugador tiene derecho a suspender el juego y solicitar que el Comité quite la seta. El Comité debería acceder. Si esta situación anormal es frecuente en el campo, el Comité debería establecer una Regla Local al efecto de que las setas en el green sean tratadas como terreno en reparación.

Decisiones relacionadas

- 16-1c/3 Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt

16-1a/16
Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola

P Un jugador pisa un pique de bola en el proceso de su reparación e, incidentalmente, presiona sobre una marca de clavo en su línea de putt. ¿El jugador incurre en penalidad bajo la Regla 16-1a?

R Sí, a menos que la marca de clavo estuviera tan cerca del pique de bola que fuera impracticable reparar el pique de bola sin afectar la marca de clavo.

Decisiones relacionadas

- 13-2/36 Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt
- 16-1c/4 Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero

16-1a/16.5
Marca de clavo en la línea de putt aplastada al arreglar una tapa de agujero anterior

P Una tapa de un agujero anterior se encuentra en la línea de putt de un jugador. El jugador pisa la tapa de agujero para ponerla a nivel de la superficie del green. Al hacerlo aplasta una marca de clavo dentro de la tapa. ¿Infringe el jugador la Regla 16-1a al aplastar la marca de clavo?

R No. La Regla 16-1a permite tocar la línea de putt "al reparar tapas de agujeros anteriores". Si la marca de clavo hubiese estado cerca pero no dentro de la tapa de agujero anterior, la decisión sería diferente. En estas circunstancias, el jugador hubiera podido pisar la tapa sin afectar la marca de clavo.

16-1a/17
Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original

P Al reponer su bola en green, un jugador tiene la costumbre de colocar su bola delante de su marca y luego rodarla o deslizarla a su posición original. ¿Está permitido tal procedimiento?

R Ese procedimiento no es recomendable pero no constituye infracción de la Regla 16-1a, que permite tocar la línea de putt al levantar (o reponer) la bola. No obstante, si en el proceso el jugador hace algo al green que mejore su línea de putt (por ejemplo presionando hacia abajo un penacho levantado de hierba), infringe la Regla 13-2. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 16-1d/3 El jugador repone su bola en el punto del que la levantó haciéndola rodar con un putter
- 20-1/19 Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 16-1a: Ver "Línea de Putt" y "Green: Línea de Putt" en el Índice.

LEVANTAR LA BOLA EN GREEN

16-1b/1
Bola en Green levantada porque el jugador teme que se pueda mover

P Un jugador levanta su bola en green conforme a la Regla 16-1b, la limpia y la repone. Al acercarse a su bola para ejecutar su siguiente golpe, teme que la bola pueda moverse. Por ello, vuelve a levantarla, la repone y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad, siempre que el jugador haya marcado la posición de su bola las dos veces. La Regla 16-1b permite levantar un bola en el green en estas circunstancias. (Revisada)

16-1b/2
Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento, pero levantada porque la bola en movimiento podría golpearla

P La bola de **A** va a reposar en el green a unos 7 metros del agujero. Marca la posición de su bola y la levanta para que **B**, cuya bola está también en el green, pero más lejos del agujero, pueda jugar primero. Mientras la bola de **B** está en movimiento **A** repone su bola. Entonces se da cuenta de que la bola de **B** podría golpear su bola. **A** vuelve a marcar la posición de su bola y la levanta para asegurarse de que las bolas no chocarán. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. La reposición y posterior levantamiento de la bola de **A** se considera como una continuación de su derecho inicial a levantar la bola bajo la Regla 16-1b, y por tanto la prohibición de esa Regla de levantar una bola mientras otra bola está en movimiento no se aplica. La Regla 22 no es de aplicación en este caso porque la bola fue inicialmente levantada bajo la Regla 16-1b. (Revisada)

16-1b/3
Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento

P La bola de **A** va a reposar en el green a unos 7 metros del agujero. Marca la posición de su bola y la levanta para que **B**, cuya bola está también en el green, pero más lejos del agujero, pueda jugar primero. Mientras la bola de **B** está en movimiento **A** repone su bola. La bola de **B** golpea la bola de **A**. ¿Cuál es la decisión?

R Si la acción de **A** no fue intencionada (es decir, no con el propósito de desviar la bola de **B)** se aplica la Regla 19-5a. No hay penalidad para ninguno de los jugadores puesto que **A** había levantado su bola y no estaba reposando en el green inmediatamente antes del golpe de **B**. **A** debe reponer su bola y **B** debe jugar su bola como reposa.

Si la acción de **A** fue con el propósito de desviar la bola de **B, A** infringió la Regla 1-2 (Ejercer Influencia Sobre el Movimiento de la Bola o Alterar las Condiciones Físicas). La penalidad es la pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos o dos golpes en el Juego por Golpes, salvo que el Comité decida imponer una penalidad de descalificación – ver la penalidad de la Regla 1-2. En el Juego por Golpes, **B** debe repetir su golpe, sin penalidad – ver la nota de la Regla 19-1. La Regla 16-1b no se aplica puesto que esta Regla trata del levantamiento de una bola en el green, pero no de su colocación. (Revisada)

16-1b/4
Bola levantada del green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento

P La bola de **A** está en el green a 18 metros del agujero. La bola de **B**, su contrario o compañero-competidor, está también en el green cuatro metros a la derecha del agujero. **A** patea y, mientras que la bola está en movimiento y aún a 14 metros del agujero, **B** marca y levanta su bola para limpiarla antes de ejecutar su golpe. **A** jugó un mal putt y su bola quedó en reposo un metro corto del marcador de la bola de **B**. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 16-1b, **B** es penalizado si levantar su bola podría haber influido en el movimiento de la bola de **A**. La determinación de si hay una posibilidad razonable de que la bola de **B** pudiera haber influido en el movimiento de la bola de **A** se hace con referencia a la situación en el momento en el que **B** levantó su bola.

En este caso, como la bola de **B** estaba reposando a cierta distancia de la línea de putt pretendida de **A** y la bola de **A** sólo había recorrido una corta distancia en el momento en el que **B** levantó su bola, era razonable que **B** asumiese que el levantar su bola no influiría en el movimiento de la bola de **A**, a pesar del hecho de que la bola de **A** viniese a reposar bastante cerca del punto desde el que la bola de **B** fue levantada.

Cuando se evalúa la posibilidad de que la bola de **A** pudiese haber colisionado con la bola de **B** y por tanto que, al levantar su bola, **B** pudiese haber influido en el movimiento de la bola de **A**, los siguientes son algunos de los factores que deberían tenerse en cuenta:

- la distancia de la bola de **B** a la línea de putt de **A**
- la línea en la que se estaba moviendo la bola de **A**, y
- el contorno del green.

Cualquier duda sobre si hay una posibilidad razonable de que el levantar la bola pudiese haber influido en el movimiento de la bola en movimiento se resuelve en contra del jugador que levantó su bola. (Nueva)

Decisiones relacionadas con la 16-1b/3 y 16-1b/4

- 1-2/0.5 Grave infracción de la Regla 1-2
- 1-2/1 Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero-competidor
- 17-3/2 El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera
- 19-1/5 Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 16-1b: Ver "Bola Levantada: En el Green" en el Índice.

REPARACIÓN DE TAPAS DE AGUJEROS Y PIQUES EN GREEN

16-1c/1
Reparar impactos de bola por segunda vez

P Un impacto de bola ha sido reparado por el jugador. El impacto está en la línea de putt de otro jugador. ¿Puede este otro jugador volver a repararlo?

R Sí. Siempre que aún siga siendo identificable como impacto de bola.

16-1c/1.5
Pique de bola que está parcialmente dentro y parcialmente fuera de green, en la línea de juego

P Si la bola de un jugador reposa justo fuera del green y hay un pique de bola en su línea de juego, tiene derecho a reparar el pique, si éste está en el green (Regla 16-1c) pero no si está fuera del green (Regla 13-2). ¿Cuál debe ser la decisión si parte del pique en la línea de juego está dentro del green y parte fuera?

R Como es impracticable permitir reparar sólo la parte del pique que está en el green, el jugador puede reparar el pique entero.

16-1c/2
Impacto de bola situado de forma que ayuda al contrario

P **A** y **B** juegan un match. En un par 3, ambos están en green con sus golpes de salida. La bola de **A** está a un metro del agujero y la de **B** a cinco metros. Al llegar al green, **A** se prepara para arreglar su pique. **B** le dice que no lo haga hasta que él (**B**) haya pateado, porque el pique de **A** está situado de forma que la bola de **B** puede ser desviada por el pique hacia dentro del agujero. **A** se opone diciendo que quiere arreglar su pique de inmediato. ¿Puede hacerlo?

R No. Si **A** repara su pique pierde el hoyo por la Regla 1-2. **A** no tiene derecho a reparar un pique que afecta al juego de **B** si éste así lo indica, salvo que el pique de la bola de **A** afecte también físicamente a su juego y sea su turno de juego.

16-1c/3
Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt

P La bola de un jugador está en green. Una tapa de agujero anterior está hundida o levantada en la línea de su putt. ¿Qué alivio puede obtener?

R El jugador puede intentar poner la tapa a nivel elevándola o hundiéndola (Regla 16-1c). Si no es posible, puede interrumpir el juego y pedir al Comité que eleve o baje la tapa. Si el Comité no puede hacerlo sin ocasionar demora indebida del juego debería declarar la tapa terreno en reparación, en cuyo caso el jugador tiene derecho a aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1b (iii).

Decisiones relacionadas

- 16/7 Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos
- 16-1a/15 Setas creciendo en la línea de putt
- 25/17 Tapa de agujero hundida
- 25/18 Hoyo de una estaca quitada que define un Obstáculo de Agua
- 33-8/30 Regla local permitiendo reparar tepes de césped en el green que no miden 108 mm de diámetro

16-1c/4
Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero

P La bola de un jugador está en, o cerca del green. Antes de jugar su siguiente golpe aplasta las marcas de clavos de las proximidades del agujero. ¿Está permitido esto?

R No. Tal acción sería una infracción de la Regla 16-1c, ya que arreglar marcas de clavos en las proximidades del agujero puede ayudar al jugador en el juego del hoyo.

Decisiones relacionadas

- 13-2/36 Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt
- 16-1a/16 Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola

PROBAR LA SUPERFICIE DEL GREEN

16-1d/1
El jugador concede el putt a su contrario y hace rodar o golpea la bola hacia él

P Un jugador concede a su contrario el siguiente golpe y bien levanta la bola del contrario y la hace rodar hasta él, bien se la devuelve golpeándola con un palo. El jugador sólo lo hace con el propósito de devolverle la bola, no para probar la superficie del green. ¿Infringe la Regla 16-1d (Probar la superficie)?

R No. Una acción casual de esta naturaleza no infringe la Regla 16-1d.

16-1d/2
El jugador concede a su contrario su próximo golpe y quita la bola golpeándola a lo largo de su propia línea de putt

P Un jugador concede a su contrario el siguiente golpe y para quitar la bola la golpea a lo largo de su propia línea de putt por donde ha de jugar su golpe. ¿Se considera esto infracción de la Regla 16-1d?

R Es cuestión de hecho si la acción del jugador se hizo con el propósito de probar la superficie del green. La forma y el propósito aparente de la acción serían los factores determinantes en cada caso particular.

16-1d/3
El jugador repone su bola en el punto del que la levantó haciéndola rodar con un putter

P Un jugador marca la posición de su bola en el green, la levanta y la deja al lado. Cuando es su turno de patear hace rodar la bola con el putter al sitio del cual la levantó. ¿Infringe el jugador la Regla 16-1d (probar la superficie)?

R No, siempre que la acción de rodar la bola no se haga con el propósito de probar la superficie del green. Esta forma de reponer la bola no es recomendable pero no infringe la Regla.

Decisiones relacionadas con la 16-1d/1 hasta la 16-1d/3

- 16-1a/17 Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original

16-1d/4
Probar la humedad de la superficie del green detrás de la bola

P Un jugador coloca la palma de su mano en el green detrás de su bola para determinar si está mojado. Ni rasca ni raspa la superficie. ¿Infringe la Regla 16-1d?

R No. La Regla 16-1d solamente prohíbe rodar una bola, o rascar o raspar la superficie del green a efectos de probarlo. Puesto que la línea de putt no se tocó no se infringe la Regla 16-1a.

Decisiones relacionadas

- 16-1a/4 Quitar agua accidental del agujero
- 33/1 Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité

16-1d/5
Frotar la bola contra el green para limpiarla

P ¿Puede un jugador limpiar su bola frotándola contra la superficie del green?

R Sí. Siempre que el acto no se haga con el propósito de probar la superficie. Se recomienda que la bola se limpie de otra forma para eliminar dudas sobre las intenciones del jugador.

16-1d/6
El Caddie rasca la superficie del Green pero el jugador no obtiene beneficio de ello

P El caddie de un jugador prueba la superficie del green rascando la hierba. El jugador le dice inmediatamente que las Reglas no permiten esa acción. El jugador no recibe ninguna información del caddie sobre las condiciones del green. ¿Se penaliza al jugador por la Regla 16-1d?

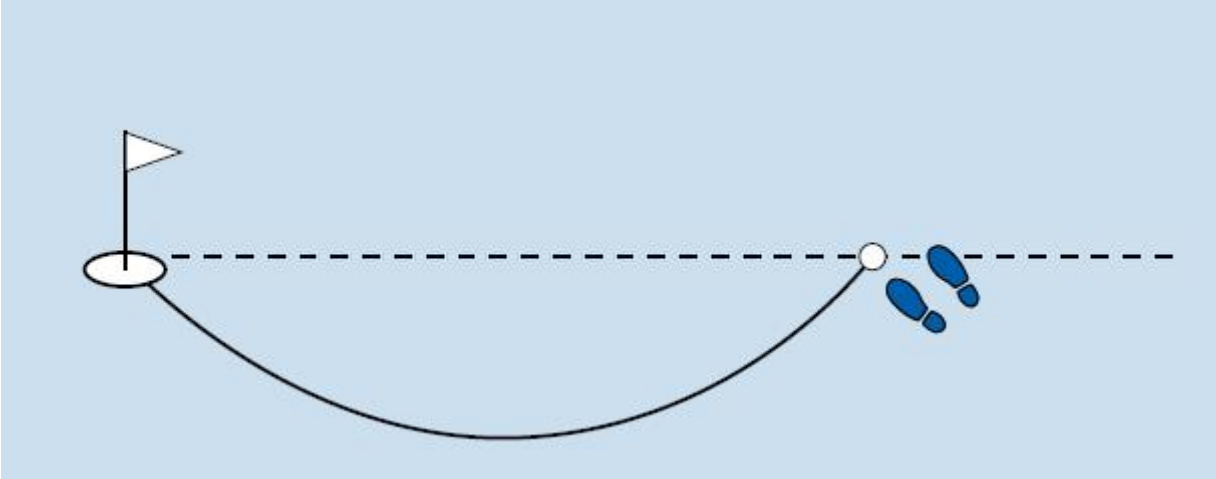
R Sí. La referencia al jugador en la Regla 16-1d incluye a su caddie. Por tanto, la Regla prohíbe al caddie, como al jugador, probar la superficie del green. Bajo la Regla 6-1, el jugador incurre en la penalidad aplicable por la infracción de una Regla por su caddie.

Decisiones relacionadas

- 8-1/17 Petición de consejo al caddie del contrario anulada antes de recibirlo
- 16-1a/9 Barrer impedimentos sueltos de la línea de putt con la palma de la mano

COLOCARSE A HORCAJADAS O EN LA LINEA DE PUTT

16-1e/1
Significado de "línea de putt" en el contexto de "colocación a horcajadas o en la Línea de Putt"



P Con referencia al esquema adjunto, la línea discontinua es la línea directa entre la bola y el agujero, la línea continua es la que el jugador desea que haga su bola. ¿Cuál de estas líneas es la "línea de putt" a tener en cuenta para la aplicación de la Regla 16-1e (colocarse a horcajadas en la línea de putt)? Si la "línea de putt" es la línea discontinua, el jugador infringe la Regla 16-1e. Si la "línea de putt" es la continua, no infringe la Regla.

R La "línea de putt" es la línea continua.

BOLA COLGANDO DEL BORDE DEL AGUJERO

16-2/0.5
Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero

P Después de un golpe de aproximación, la bola de un jugador queda colgando sobre el borde del agujero. El jugador camina hacia el agujero sin demora y se da cuenta de que hay barro en la bola. El jugador marca la posición de la bola y la levanta, la limpia y la repone. La bola permanece en el borde del agujero unos cinco segundos y entonces, cuando el jugador se prestaba a introducirla, la bola cae el agujero. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 16-2, si una bola cae en el agujero después de considerarse en reposo, se considera que el jugador la embocó con su último golpe y debe añadir un golpe de penalidad a su resultado para el hoyo. En este caso, cuando el jugador marcó la posición de la bola, quiere decir que estaba en reposo. También debe considerarse que estaba en reposo cuando fue repuesta; de otro modo debería haber sido repuesta de nuevo (Regla 20-3d).

De acuerdo con ello, se considera que el jugador embocó con su último golpe y debe añadir uno de penalidad a su resultado para el hoyo.

16-2/1
Bola colgando del borde del agujero cae dentro después de que el jugador espere 40 segundos

P La bola del jugador está colgando del borde del agujero. El jugador camina hacia el agujero, entonces espera unos 40 segundos, después de los cuales la bola cae dentro del agujero. ¿Tiene penalidad el jugador?

R Sí. El jugador incurre en penalidad de un golpe (Regla 16-2).

16-2/2
Bola colgando del borde del agujero quitada de su posición por el contrario antes que el jugador haya determinado su estado.

P En un match entre **A** y **B**, **A** patea y su bola aparentemente queda en reposo, pero está colgando del borde del agujero. Antes de que transcurran cinco segundos, **B**, concede a **A** su próximo golpe quitando la bola de donde estaba. ¿Tiene derecho **B** a quitar la bola de **A**?

R No. La Regla 16-2 concede a **A** un tiempo razonable para llegar al agujero y 10 segundos más para determinar si su bola está en reposo. Dado que **B** no respetó los derechos de **A**, en equidad (Regla 1-4), **B** pierde el hoyo, suponiendo que el putt de **A** no fuera para empatar, en cuyo caso, la Regla 2-2 (hoyo empatado) sería de aplicación.

Decisiones relacionadas

- 1-2/4 El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero
- 2-4/2 Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe
- 18-2b/10 La Bola cae dentro del Agujero después de preparar el Golpe

16-2/3 (Reservada)

16-2/4
Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera.

P Después de un golpe, justo desde fuera del green, la bola de un jugador viene a reposar colgando del borde del agujero pero no está apoyada contra la bandera no atendida. El jugador llega al agujero sin demora injustificada y quita la bandera. La bola o se aleja del agujero o cae dentro del agujero. ¿Cuál es la decisión?

R Es una cuestión de hecho si las acciones del jugador causaron el movimiento de la bola y cualquier duda debería ser resuelta en contra del jugador.

La bandera es una obstrucción movible. Si el movimiento de la bola fue directamente atribuible al acto de quitar la bandera, la bola debe ser repuesta en el borde del agujero sin penalidad (Regla 24-1a). Si el jugador causó el movimiento de la bola pero dicho movimiento de la bola no fue directamente atribuible al hecho de quitar la bandera, la bola debe ser repuesta en el borde del agujero, y el jugador incurre en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a.

Si las acciones del jugador no causaron el movimiento de la bola y la bola cayó dentro del agujero, se aplican las disposiciones de la Regla 16-2, tanto si el acto de quitar la bandera ocurre antes o después del período de tiempo contemplado en la Regla 16-2.

Si las acciones del jugador no causaron el movimiento de la bola y la bola se movió a otra posición, el jugador debe jugar la bola desde esta nueva posición.

Si un contrario o un compañero-competidor quitara la bandera sin la autorización del jugador, antes de que se considere que la bola está en reposo bajo la Regla 16-2, y como resultado de esta acción, causa el movimiento de la bola, el contrario o el compañero-competidor ha infringido los derechos del jugador, que como especifica la Regla 16-2, concede al jugador un tiempo razonable para llegar al agujero y 10 segundos adicionales para determinar si su bola está en reposo. En equidad (Regla 1-4), el contrario o compañero-competidor incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos o dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes. El jugador no incurre en penalidad, y en el Juego por Golpes (Stroke Play), debe colocar la bola en el borde del agujero.

Si un contrario o compañero-competidor quitase la bandera sin la autorización del jugador, antes de que la bola se considere que está en reposo bajo la Regla 16-2, y esta acción no causa que la bola se mueva, y la bola cae en el agujero, se aplica lo dispuesto en la Regla 16-2.

Decisiones relacionadas

- 2-4/8 Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola
- 3-4/1 No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor
- 17-4/2 Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera
- 22/6 Un competidor exige que no sea levantada una bola situada donde puede ayudarle.
- 30-3f/11 Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero

16-2/5
Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita esta.

P Después de un golpe, justo desde fuera del green, la bola de un jugador cuelga del borde del agujero. Mientras el jugador está quitando la bandera, la bola cae dentro del agujero, golpeando la bandera. Las acciones del jugador no causaron el movimiento de la bola. ¿Cuál es la decisión?

R En equidad (Regla 1-4), no hay penalidad bajo la Regla 17. Si la bola quedó en reposo dentro de la circunferencia del agujero y toda ella estaba por debajo del nivel del borde del agujero, la bola se considera embocada. Si, después de golpear la bandera, la bola es desviada fuera del agujero, la bola debe ser colocada en el borde del agujero sin penalidad.

La respuesta en lo que respecta a la Regla 17, no se ve afectada por cuánto tiempo pasa antes de que la bola caiga dentro del agujero después de que el jugador llega al agujero. Habría un golpe de penalidad bajo la Regla 16-2 si la bola cae dentro del agujero después de que se considere que estaba en reposo bajo esa Regla.

Si, antes de que transcurra el periodo especificado por la Regla 16-2, un contrario o un compañero-competidor quita la bandera sin autorización del jugador y al hacerlo la bola cae dentro del agujero y golpea la bandera antes de quedar en reposo fuera del agujero, el contrario o compañero-competidor incurren, en equidad (Regla 1-4), en la pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos o en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes ya que se considera que han infringido los derechos del jugador bajo la Regla16-2. En tal caso en el Juego por Golpes, el jugador tendría que reponer la bola en el borde del agujero.

REGLA 17

LA BANDERA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

17-1. BANDERA ATENDIDA, QUITADA O SOSTENIDA EN ALTO

Antes de ejecutar un *golpe* desde cualquier parte del *campo,* el jugador puede hacer que la *bandera sea* atendida, quitada o sostenida en alto para indicar la posición del *agujero.*

Si la *bandera* no está atendida, quitada o sostenida en alto antes de que el jugador ejecute un *golpe,* no debe ser atendida, quitada o sostenida en alto durante el *golpe* o mientras la bola del jugador está en movimiento si al hacerlo pudiera influir en el movimiento de la bola.

Nota 1: Si la *bandera* está en el *agujero* y cualquiera permanece cerca del mismo mientras se ejecuta el *golpe*, se considera que está atendiendo la *bandera*.

Nota 2: Si, antes del *golpe,* la *bandera* está atendida, quitada o sostenida en alto por cualquiera con el conocimiento del jugador y este no hace objeción alguna, se considera que el jugador lo ha autorizado.

Nota 3: Si cualquiera atiende o sostiene en alto la *bandera* mientras se ejecuta un *golpe*, se considera que está atendiendo la *bandera* hasta que la bola quede en reposo
(Mover la bandera atendida, quitada o sostenida en alto mientras la bola está en movimiento - ver la Regla 24-1)

17-2. BANDERA ATENDIDA SIN AUTORIZACIÓN

Si un *contrario* o su *caddie* en el Juego por Hoyos (Match Play) o un *compañero-competidor* o su *caddie* en el Juego por Golpes (Stroke Play), sin la autorización del jugador o sin su previo conocimiento, atiende, quita o sostiene la *bandera* en alto durante el *golpe* o mientras la bola esta en movimiento, y la acción puede influir en el movimiento de la bola, el *contrario* o el *compañero-competidor* incurre en la penalidad aplicable.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 17-1 o 17-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*En el Juego por Golpes, si se produce una infracción de la Regla 17-2 y a continuación la bola del *competidor* golpea la *bandera*, a la persona que la atiende o la sostiene en alto, o cualquier cosa que lleve consigo, el *competidor* no incurre en penalidad. La bola se jugará como repose excepto que, si el *golpe* fue ejecutado en el *green* el *golpe* se cancela y la bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

17-3. BOLA QUE GOLPEA LA BANDERA O A QUIEN LA ATIENDE

La bola del jugador no debe golpear:

a. La *bandera* cuando está siendo atendida, quitada o sostenida en alto;

b. La persona que está atendiendo o sosteniendo en alto la *bandera o a cualquier cosa llevada por esa persona*; o

c. La *bandera* en el *agujero* no atendida cuando el *golpe* ha sido ejecutado en el *green*.

Excepción: Cuando la *bandera* está atendida, quitada o sostenida en alto sin la autorización del jugador – ver Regla 17-2

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 17-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes y la bola debe jugarse como repose

17-4. BOLA REPOSANDO CONTRA LA BANDERA

Cuando la bola de un jugador reposa contra la *bandera* que está en el *agujero* y la bola no está *embocada*, el jugador u otra persona autorizada por él puede mover o quitar la *bandera* y si la bola cae dentro del *agujero* se considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*; de otra manera, si la bola ha sido movida debe ser colocada en el borde del *agujero*, sin penalidad.

LA BANDERA: GENERAL

17/1
Indicador de posición del agujero en el green colocado en la bandera

P Un manguito o un disco se adaptan a la bandera para indicar la distancia al agujero desde la entrada del green. Si el disco se coloca cerca de la base de la bandera significa que el agujero está al principio del green, si está colocado en lo alto indica que el agujero está al fondo del green. ¿Está permitido?

R Sí. Siempre que el añadido sea circular en su sección transversal.

17/2
Utilización de banderas de distinto color para señalar la posición del agujero en el green

P ¿Puede un Comité utilizar trapos de distinto color en las banderas, utilizando un color cuando el agujero está al comienzo del green y otro color cuando está al final?

R Sí.

17/3
Bandera en forma cónica o con diámetros distintos

P ¿Puede una bandera tener forma cónica o una delgada contera de metal en su base?

R Sí. La Definición no prohíbe secciones de distintos diámetros. Lo que exige es que sea circular en su sección transversal. Esto es para prohibir secciones no circulares en la parte inferior de la bandera.

17/3.5
Reflector en la bandera

P Para facilitar el uso de los dispositivos que miden la distancia, un campo ha instalado reflectores en sus banderas. Sin embargo, los reflectores no son circulares en un su sección transversal. ¿Está permitido el uso de estos reflectores?

R Sí. El uso de pequeños reflectores no circulares es una excepción al requerimiento en la definición de "Bandera" en cuanto a que una bandera y cualquier añadido a ella deben ser circulares en su sección transversal.

Decisiones relacionadas

- 8-1/2 Intercambiar información sobre distancia.
- 14-3/0.5 Regla Local permitiendo el uso de dispositivos medidores de distancia
- 14-3/0.7 Jugador obtiene información sobre distancias medidas con un dispositivo electrónico

17/4
Ajuste de la bandera; derechos del jugador

P Un jugador que va a jugar desde fuera de green y desea que la bandera permanezca en el agujero, puede encontrar ésta inclinada hacia la bola (en desventaja) o hacia el otro lado (con ventaja). ¿Cuáles son los derechos del jugador en tales casos?

R La bandera puede ser dejada como está o ser centrada en el agujero, como se contempla en la Definición de “Bandera”.

La bandera no puede ser ajustada intencionadamente a una posición más favorable a la de centrada en el agujero. Hacerlo infringiría la Regla 1-2 (Ejercer Influencia Sobre la Bola o Alterar las Condiciones Físicas).

Un contrario o un compañero-competidor que centre la bandera no incurre en penalidad, pero el jugador puede restaurarla a su posición original. (Revisada)

17/5 (Reservada)

17/6
Bola alojada en el trapo sujeto a la bandera

P La bola de un jugador se aloja en el trapo sujeto a la bandera. ¿Cuál es el procedimiento?

R Una bandera es una obstrucción movible y se aplica la Regla 24-1. Sin embargo, al aliviarse, el jugador no puede colocar la bola en el agujero. Por consiguiente, en equidad (Regla 1-4) el jugador debe colocar la bola en el borde del agujero al aliviarse.

17/7
Forro del agujero que sale al sacar la bandera atendida y la bola cae dentro del agujero

P La persona que atiende la bandera la quita y al hacerlo sale con ella el forro. La bola se mete dentro del agujero sin forro. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no incurre en penalidad y la bola está embocada. Un agujero no necesariamente tiene por qué tener forro (ver Definición de "Agujero").

17/8
La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera

P Un jugador juega un golpe desde el green. La bola golpea el forro del agujero, que se ha quedado adherido al extremo de la bandera y sale del agujero cuando la persona que atiende la bandera la quita. ¿Hay alguna penalidad?

R No. El forro es causa ajena. En consecuencia, si el forro se estaba moviendo cuando la bola lo golpeó, se cancela el golpe y la bola debe ser repuesta (Regla 19-1b). Si el forro no estaba moviéndose, la bola deberá jugarse como quedó (Regla 19-1). En caso de duda, la bola se jugará como repose.

17/9
Al quitar la bandera el que la atendía, se desprende un tapón del extremo del palo y desvía la bola

P Después de patear un jugador, la persona que atiende la bandera la quita y un tapón que cierra el extremo del mástil se cae. El tapón golpea a la bola en movimiento y la desvía. ¿Cuál es la decisión?

R Una vez desprendido, el tapón ya no forma parte de la bandera. Es causa ajena. Así pues, el golpe se cancela y la bola debe ser repuesta (Regla 19-1b).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 17: Ver "Bandera" en el Índice.

BANDERA ATENDIDA, QUITADA O SOSTENIDA EN ALTO

17-1/1
Significado de "situarse cerca del agujero"

P La Nota 1 a la Regla 17-1 establece que si cualquiera "permanece cerca del agujero" se considera que está atendiendo la bandera. ¿Se considera que tal persona está "cerca del agujero" si desde su posición puede tocar la bandera?

R Sí.

17-1/2
El contrario o el compañero-competidor se niegan a atender la bandera

P ¿Tiene el jugador alguna solución si a su petición de que la bandera sea atendida, su contrario o compañero-competidor no quieren hacerlo?

R No.

17-1/3
A petición del jugador la bandera es atendida por un árbitro, observador o marcador

P Un jugador pide a un árbitro, observador o marcador que le atienda la bandera y el árbitro, observador o marcador lo hace. ¿Tiene el jugador alguna penalidad?

R Un árbitro u observador no deberían atender la bandera (ver Definiciones de "Árbitro" y de "Observador"). No obstante, el jugador no incurre en penalidad si hace tal petición y el árbitro o el observador lo hace.

Un marcador puede atender la bandera, aunque no sea un compañero-competidor.

17-1/4
El que atiende la bandera permanece detrás del agujero

P ¿Puede la persona que atiende la bandera permanecer directamente detrás del agujero en lugar de ponerse a un lado del mismo?

R Sí. Es posible que la persona que atiende la bandera tenga que permanecer detrás del agujero para evitar colocarse en la línea de putt de otro jugador.

17-1/4.5
El que atiende la bandera la quita y la mantiene vertical detrás del agujero, su extremo toca el green

P Un jugador que se prepara para patear, pide a su caddie que atienda la bandera. El caddie la saca del agujero y la mantiene en vertical unos cinco o seis centímetros directamente detrás del agujero, con el extremo de la bandera tocando el green. La atiende de este modo para evitar el riesgo de que la bandera se quede enganchada en el agujero. ¿Es tal procedimiento una infracción de las Reglas?

R No. Pero no se recomienda esta práctica por la posibilidad de causar daños en el green.

17-1/5
Sostener la bandera con una mano y patear con la otra

P Un jugador sostiene la bandera con una mano y mete un putt corto cogiendo el putter con la otra. ¿Está permitido?

R Sí. Siempre que la bandera haya sido quitada del agujero y por consiguiente la bola no la golpee. Si la bola la golpea se infringe la Regla 17-3a.

Decisiones relacionadas

- 14-3/9 Jugador que patea con una mano y mantiene su equilibrio con otro palo sostenido en la otra

17-1/6 (Reservada)

17-1/7
Bandera quitada colocada en el suelo seguidamente levantada.

P **A**, el contrario o compañero-competidor de **B**, quita la bandera del agujero y la coloca en el suelo. **B** patea y **A**, que se encuentra en un punto desde donde puede alcanzar la bandera quitada, se da cuenta de que la bola de **B** podría golpear la bandera quitada y la levanta. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad (ver Regla 24-1).

BANDERA ATENDIDA SIN AUTORIZACIÓN

17-2/1
Contrario o compañero-competidor atiende la bandera sin autorización pero cesa la atención a petición del jugador.

P Mientras un jugador se está preparando para jugar desde cerca del green, su contrario o el compañero-competidor atiende la bandera sin la autorización del jugador o previo conocimiento. El jugador ejecuta el golpe, levanta la cabeza y ve la bandera atendida. Mientras la bola está en movimiento, el jugador pide al contrario o al compañero-competidor que deje la bandera en el agujero y se aparte, lo cual hace. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que la atención sin autorización podía haber influido en el movimiento de la bola, el contrario o el compañero-competidor infringió la Regla 17-2. El contrario o el compañero-competidor no evita la penalidad bajo la Regla 17-2 por cesar su atención de la bandera. En el Juego por Hoyos, el contrario pierde el hoyo (Regla 17-2).

En el Juego por Golpes, el compañero-competidor está penalizado con dos golpes y la bola se juega como reposa. Si la bola del jugador golpea la bandera, el jugador no incurre en penalidad (Regla 17-2)

17-2/2
Bandera atendida por el contrario o compañero-competidor sin autorización mientras la bola del jugador está en movimiento.

P Un jugador juega justo desde fuera del green con la bandera en el agujero. Mientras la bola está en movimiento, y aún a 18 metros del agujero, un contrario o un compañero-competidor, sin autorización del jugador, quita la bandera porque cree erróneamente que el jugador será penalizado si su bola golpea la bandera en el agujero. La bola queda en reposo cuatro metros corta del agujero. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 17-2, el contrario o el compañero-competidor están penalizados si el quitar la bandera podría haber influido en el movimiento de la bola. La determinación de si existe una posibilidad razonable de que el quitar la bandera podría haber influido en el movimiento de la bola se hace con referencia a la situación en el momento en el que se quitó la bandera.

En este caso, ya que la bandera fue quitada antes de que fuese posible saber cuál podría ser el resultado del golpe, y ya que la intención del jugador que ejecutó el golpe era dejar la bola lo más cerca del agujero posible, en el momento en el que se quitó la bandera era razonablemente posible que quitarla pudiese haber influido en el movimiento de la bola. Por lo tanto, el contrario pierde el hoyo en el Juego por Hoyos o el compañero-competidor incurre en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes por una infracción de la Regla 17-2.

Si un contrario o un compañero-competidor quita, atiende o mantiene en alto una bandera sin autorización mientras que una bola está en movimiento, pero en el momento de tal acción no es razonablemente posible que la bola alcance el agujero o, habiendo pasado de largo del agujero, que retorne a éste (por ejemplo como resultado de la pendiente del green, el viento, etc.), no existe infracción de la Regla 17-2. (Revisada)

BOLA QUE GOLPEA LA BANDERA O A QUIEN LA ATIENDE

17-3/1
Embocar sin que la bola toque la bandera

P Un jugador ejecuta un golpe desde el green sin estar atendida la bandera. La bola se para momentáneamente en el borde y luego cae dentro del agujero. El jugador reclama que cayó dentro del agujero sin tocar la bandera y por tanto que no incurre en penalidad por la Regla 17-3. ¿Es válida la reclamación?

R No. Una bola no está embocada hasta que reposa dentro del agujero (ver Definición de "Bola embocada"). Si la bandera está en el agujero, es imposible que una bola quede en reposo en él sin golpear la bandera.

17-3/2
El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera

P La bola de **A** reposa en el green. **A** pide a **B**, su contrario o compañero-competidor, que le atienda la bandera y **B** lo hace. **A** patea y **B** no quita la bandera. La bola de **A** golpea a la bandera. ¿Cuál es la decisión?

R Si **B** no quita la bandera con el propósito de causar que **A** incurra en penalidad, **B** está descalificado bajo la Regla 33-7 tanto en Juego por Hoyos (Match Play) como en Juego por

Golpes (Stroke Play), por realizar una acción contraria al espíritu del juego. En el Juego por Golpes (Stroke Play), en equidad (Regla 1-4), **A** debe repetir el golpe sin penalidad.

Si **B** no quita la bandera con la intención de influir en el movimiento de la bola de **A** (por ejemplo con el propósito de que la bola de **A** no se vaya más allá de la bandera), **B** infringe la Regla 1-2, y pierde el hoyo en el Juego por Hoyos o incurre en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes, golpee la bola la bandera o no. En el Juego por Golpes, si la bola golpea la bandera y como resultado de ello **A** sufre una ventaja o una desventaja significativa, entonces el Comité podría considerar que **B** ha cometido una grave infracción de la Regla 1-2, cuya penalidad es la descalificación. Haya o no cometido **B** una grave infracción de la Regla 1-2, en el Juego por Golpes, si la bola de **A** golpea la bandera, en equidad (Regla 1-4), **A** debe repetir el golpe sin penalidad – ver la Nota 2 de la Regla 1-2.

Si no fue deliberado que **B** no quitara la bandera (por ejemplo la bandera se atasca en el casquillo o **B** está distraído y no ve patear a **A**), como **B** estaba actuando en nombre de **A**, **A** incurre en una penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos o dos golpes en el Juego por Golpes bajo la Regla 17-3. **A** debe jugar la bola como reposa. **B** no incurre en penalidad. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 1-2/0.5 Grave infracción de la Regla 1-2
- 1-2/1 Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero-competidor
- 16-1b/3 Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento
- 16-1b/4 Bola levantada del green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento.
- 19-1/5 Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor

17-3/3
Bola golpea a la bandera que está en el suelo

P En líneas generales, la bola del jugador no debe golpear a la bandera cuando está retirada del agujero (Regla 17-3). Cuál es la decisión en las siguientes situaciones:

(a) Un jugador patea demasiado enérgicamente y su bola golpea la bandera, la cual ha sido retirada por alguien de su match o de su grupo que la colocó en el suelo, detrás del agujero.

(b) Un jugador juega su segundo golpe hacia el green y la bola golpea a la bandera, la cual había sido derribada por el viento y estaba en el suelo.

(c) Un jugador, en la creencia que no podrá alcanzar el green, que está ocupado por el match o el grupo precedente, juega su segundo golpe en un par-5 y la bola rueda dentro del green y golpea la bandera, que había sido retirada del agujero por alguien de ese match o grupo y estaba dejada en el suelo.

R (a) El jugador incurre en penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play), o de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) bajo la Regla 17-3a.

(b) y (c) No hay penalidad. La Regla 17-3a no es de aplicación en ambos casos. Sólo es de aplicación cuando la bandera ha sido quitada por alguien en el partido o grupo del jugador, con la autorización del jugador o su previo conocimiento.

17-3/4
Bandera atendida por el compañero sin autorización expresa del jugador; la bola golpea a la bandera o al compañero

P En una competición Fourball (Cuatro Bolas), **A** se prepara para jugar desde fuera del green. **B**, compañero de **A**, atiende la bandera sin conocimiento o expresa autorización de **A**. **A** juega y su bola golpea a **B** o a la bandera. ¿Cuál es la decisión?

R Si la bandera es atendida por el caddie del jugador, por su compañero o por el caddie de su compañero, es decir, por un miembro del bando del jugador, ello debe considerarse como atendida con el conocimiento y autorización del jugador.

De acuerdo con ello, en Juego por Hoyos (Match Play), **A** está descalificado para el hoyo (Regla 17-3b), pero **B** no incurre en penalidad (Regla 30-3f).

En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** incurre en penalidad de dos golpes y debe jugar la bola como repose (Regla 17-3b), pero **B** no tiene penalidad (Regla 31-8).

17-3/5
El trapo de la bandera es tocado por la bola cuando la bandera está atendida

P Mientras la bandera está atendida la bola del jugador golpea el trapo unido al palo. ¿Incurre en penalidad el jugador por la Regla 17-3a?

R Sí. El trapo es parte de la bandera.

17-3/6
Marcar la posición del agujero con un palo

P La bandera ha sido quitada. **A** desea que le marquen la posición del agujero pero no quiere perder tiempo recuperando la bandera. Por ello, pide a **B** que coloque el mango de su putter en el agujero. ¿Está permitido?

R Sí, pero el putter utilizado para marcar la posición del agujero tiene la misma consideración que la bandera a efectos de aplicación de las Reglas.

BOLA REPOSANDO CONTRA LA BANDERA

17-4/1
Bola apoyada contra la bandera levantada antes de embocarla

P La bola de un jugador está apoyada contra la bandera, pero no embocada puesto que parte de ella sobresale del nivel del agujero. No obstante, el jugador, creyendo que está embocada, la levanta. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en la penalidad de un golpe por la Regla 20-1 por levantar la bola sin marcar su posición. El jugador debe reponer la bola contra la bandera y puede entonces aplicar la Regla 17-4.

Decisiones relacionadas

- 30-3f/3 Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del match cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo

17-4/2
Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** juega su golpe desde fuera del green y su bola queda en reposo contra la bandera. **B** su contrario, concede a **A** el siguiente golpe y quita la bola de **A**. ¿Tiene derecho **A**, a pesar de la concesión de **B**, a reponer su bola para permitirle ejercer sus derechos de acuerdo con la Regla 17-4?

R Sí. Cuando la bola de **A** quedó apoyada contra la bandera se aplica la Regla 17-4 y por ello **A** puede quitar o mover la bandera para ver si la bola cae dentro del agujero. **B** no tiene derecho a quitar la bola y conceder el siguiente golpe hasta que **A** haya tenido la oportunidad de proceder de acuerdo con la Regla 17-4. **B**, al quitar la bola de **A**, infringe la Regla 18-3b incurriendo en un golpe de penalidad; **A** debería entonces reponer su bola contra la bandera y aplicar la Regla 17-4.

17-4/3
Bola reposando contra la bandera desplazada del agujero al quitar la bandera un contrario o un compañero-competidor

P La bola del jugador reposa contra la bandera. Sin la autorización del jugador, su contrario o un compañero-competidor, quita la bandera y la bola se desplaza del agujero. ¿Cuál es la decisión?

R En Juego por Hoyos (Match Play), el contrario incurre en un golpe de penalidad y la bola debe reponerse contra la bandera (Regla 18-3b).
En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola debe ser repuesta contra la bandera sin penalidad para nadie (Regla 18-4).

En ambas formas de juego, el jugador puede entonces quitar o mover la bandera como establece la Regla 17-4.

17-4/4
Bola apoyada en la bandera se aleja del agujero cuando el jugador quita la bandera; no se coloca la bola en el borde del agujero

P La bola de un jugador reposa contra la bandera. El jugador quita la bandera y la bola se aleja del agujero. El jugador juega la bola desde su nueva posición embocándola. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador estaba obligado a colocar la bola en el borde del agujero (Regla 17-4).

En Juego por Hoyos (Match Play), el jugador pierde el hoyo (Reglas 17-4 y 2-6).

En Juego por Golpes (Stroke Play), el jugador incurre en penalidad de 2 golpes y la bola está embocada (Reglas 17-4 y 3-5).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 17-4:

- 16-2/4 Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera.
- 16-2/5 Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita esta.

REGLA 18

BOLA EN REPOSO MOVIDA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

18-1. POR CAUSA AJENA

Si una bola en reposo es *movida* por una *causa ajena*, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta.

Nota: Es una cuestión de hecho si una bola ha sido *movida* o no por una *causa ajena*. Para aplicar esta Regla se debe saber o estar prácticamente seguro que una *causa ajena* ha *movido* la bola. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad o certeza, el jugador debe jugar la bola como reposa o, si la bola no es encontrada, proceder bajo la Regla 27-1. (BOLA EN REPOSO DEL JUGADOR MOVIDA POR OTRA BOLA – VER REGLA 18-5)

18-2. POR EL JUGADOR, COMPAÑERO, CADDIE O EQUIPO

a. General

Salvo en lo permitido en las *Reglas*, cuando la bola de un jugador está en *juego*, si:

(i) el jugador, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies:*

- levanta o *mueve* la bola,
- la toca intencionadamente (excepto con un palo en el acto de *preparar el golpe*), o
- causa que la bola se *mueva*, o

(ii) el *equipo* del jugador o el de su *compañero* hace que la bola se *mueva*,

el jugador incurre en la penalidad de un golpe.

Si la bola es *movida* debe ser repuesta, salvo que el movimiento de la bola ocurra después de que el jugador haya iniciado el *golpe* o el movimiento hacia atrás del palo para realizar el *golpe* y el *golpe* se ejecute.

Bajo las *Reglas,* no hay penalidad si un jugador accidentalmente causa que su bola se *mueva* en las siguientes circunstancias:

- En la búsqueda de una bola cubierta por arena, al reponer *impedimentos sueltos* movidos en un *obstáculo* mientras se busca o identifica una bola, al tantear en busca de una bola reposando en agua en un *obstáculo de agua* o al buscar una bola en una *obstrucción* o una *condición anormal del terreno* - Regla 12-1.
- Al arreglar una tapa de un *agujero* o el impacto de una bola - Regla 16-1c.
- Al medir - Regla 18-6.
- Al levantar una bola bajo una *Regla* - Regla 20-1.
- Al colocar o reponer una bola de acuerdo con una *Regla* - Regla 20-3a.
- Al quitar un *impedimento suelto* en el *green* - Regla 23-1.

- Al quitar *obstrucciones* movibles - Regla 24-1.

b. Bola Movida Después de Preparar el Golpe

Si la *bola en juego* de un jugador se *mueve* después de que ha *preparado el golpe* (por otra causa que no sea como resultado de un *golpe*), se considera que el jugador ha *movido* la bola e incurre en la Penalidad de un golpe.

La bola debe ser repuesta, salvo que el movimiento de la bola ocurra después de que el jugador haya iniciado el *golpe* o el movimiento hacia atrás del palo para realizar el *golpe* y el *golpe* se ejecute.

Excepción: Si se sabe o es prácticamente seguro que el jugador no causó que su bola se *moviera*, la Regla 18-2b no se aplica.

18-3. POR EL CONTRARIO, SU CADDIE O SU EQUIPO EN EL JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

a. Durante la Búsqueda

Si durante la búsqueda de la bola de un jugador, su *contrario*, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola, la tocan o causan que se *mueva*, no hay penalidad. Si la bola es *movida*, debe ser repuesta.

b. En Cualquier Otro Caso que no sea Durante La Búsqueda.

Si, excepto durante la búsqueda de la bola de un jugador, un *contrario*, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola, la tocan intencionadamente o causan que se *mueva*, excepto que de otra manera esté previsto en las Reglas, el *contrario* incurre en la penalidad de un golpe. Si la bola ha sido *movida*, debe ser repuesta.

(Jugar bola equivocada - Regla 15-3).

(Bola movida al medir – ver Regla 18-6)

18-4. POR EL COMPAÑERO-COMPETIDOR, SU CADDIE O EQUIPO EN EL JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

Si un *compañero-competidor*, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola del jugador, la tocan o causan que se *mueva*, no hay penalidad. Si la bola se ha *movido* debe ser repuesta.

(Jugar bola equivocada - Regla 15-3).

18-5. POR OTRA BOLA

Si una *bola en juego* y en reposo es *movida* por otra bola en movimiento después de un *golpe*, la bola *movida* debe ser repuesta.

18-6. BOLA MOVIDA AL MEDIR

Si una bola o un marcador de bola se han *movido* al medir procediendo bajo una Regla o al determinar la aplicación de una *Regla*, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de medir. De otra manera, se aplica lo establecido en las Reglas 18-2a, 18-3b o 18-4.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos- Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

* Si un jugador que está obligado a reponer una bola no lo hace o si ejecuta un golpe a una *bola sustituta* bajo la Regla 18 cuando dicha sustitución no está permitida, incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 18, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota 1: Si una bola que ha de reponerse bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra.
Nota 2: Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de colocarse o reponerse ha sido alterado, ver Regla 20-3b.
Nota 3: Si es imposible determinar el punto en el que se ha de colocar o reponer una bola, ver la Regla 20-3c.

BOLA EN REPOSO, MOVIDA: GENERAL

18/1
Bola movida verticalmente hacia abajo

P Una bola situada en hierba alta se desliza verticalmente hacia abajo, o una bola es accidentalmente pisada y presionada hacia abajo, digamos medio centímetro, en la hierba o en la tierra. En estos casos, ¿es bola movida?

R Sí. Salvo que la bola vuelva a su posición original. La dirección del movimiento no importa.

Decisiones relacionadas

- 20-3d/3 Bola en rough que se mueve hacia abajo después de preparar el golpe y la bola no permanece quieta al reponerla

18/2
Bola que oscila en la preparación del golpe

P En la preparación del golpe, un jugador hace oscilar la bola accidentalmente pero vuelve a su posición original. ¿Se considera bola movida?

R No.

Decisiones Relacionadas

- 1-2/9 Jugador que presiona la bola contra la superficie del green
- 14-5/2 Ejecutar un golpe a una bola que oscila

18/3
Bola en la horquilla de un árbol se mueve en relación con el suelo pero no en relación con la horquilla

P Una bola está en la horquilla de una rama en un árbol. El jugador trepa al árbol para jugar su siguiente golpe. La rama se comba por su peso. Aún cuando la bola se ha movido en relación con el suelo, no se ha movido en relación con la horquilla. ¿Se considera que se ha movido la bola?

R La bola no se considera movida dado que no lo hizo en relación con la horquilla del árbol en la que está alojada.

18/4 (Reservada)

18/5 (Reservada)

18/6 (Reservada)

18/7
Explicación de "cualquier bola que él ha jugado"

P La Definición de "Equipo" excluye "cualquier bola que él (el jugador) ha jugado en el hoyo que se está jugando". ¿Qué significa esto?

R La frase significa cualquier bola que el jugador ha jugado en el hoyo que se está jugando, excepto durante cualquier período en que ha sido levantada y no se ha vuelto a poner en juego. Por ello, la bola en juego, una bola provisional, una segunda bola jugada de acuerdo con la Regla 3-3 o la Regla 20-7c y una bola que está siendo utilizada para practicar no son equipo.

18/7.5
La bola del jugador movida por otra que se le cae accidentalmente al contrario o compañero-competidor

P **A** levanta su bola del green. Se le cae entonces accidentalmente y golpea y mueve la bola de **B**, que está en juego y en reposo. ¿Cuál es la decisión?

R Una bola que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner en juego, es equipo (ver Nota 1 bajo la Definición de "Equipo").

En Juego por Hoyos (Match Play), **A** incurre en un golpe de penalidad y **B** debe reponer su bola (Regla 18-3b).

En Juego por Golpes (Stroke Play), no hay penalidad y **B** debe reponer su bola (Regla 18-4).

18/8
Bola Movida por un carro de golf compartido por dos jugadores

Bajo la definición de "equipo" está incluido un carro de golf, motorizado o no. Si dos o más jugadores comparten un carro, el carro y todo lo que haya en él, se considera que es equipo de uno de los jugadores que comparten el carro. Si el carro está siendo movido por uno de los jugadores que comparten el carro (o el compañero de uno de los jugadores) el carro y todo lo que hay en él se considera ser equipo del jugador. De otra manera, el carro y todo lo que haya en él, se considera equipo del jugador que comparte el carro cuya bola (o la de su compañero) esté implicada.

Así, por ejemplo, en Juego por Hoyos (Match Play) individual si **A** y **B** comparten un carro y el carro mueve la bola en reposo de **A** se penalizará a **A** con un golpe si conducía o empujaba el carro (Regla 18-2a). Si fuese **B** quien conducía o empujaba el carro sería éste el penalizado con un golpe (Regla 18-3b), salvo que el incidente ocurriese durante la búsqueda de la bola (Regla 18-3a).

Decisiones relacionadas

- 19/1 Bola desviada o detenida por carro compartido por dos jugadores

18/9 (Reservada)

18/10
Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad

P Una bola en reposo en el borde de un bunker cae en él cuando **X** (un espectador, el jugador, un contrario o un compañero-competidor) anda por sus proximidades. ¿Debería reponerse la bola por las Reglas 18-1 ó 18-4 o debe jugarse como quede en el bunker?

R La respuesta depende de si **X** causa de cualquier manera el movimiento de la bola. Si se establece que **X** no originó que la bola se moviese no hay penalidad y la bola se juega como ha quedado.

Si se determina que **X** causó el movimiento de la bola, debe ser repuesta. Si **X** es el jugador, el jugador incurre en un golpe de penalidad de acuerdo con la Regla 18-2a. Si **X** es un contrario, el contrario incurre en la penalidad de un golpe por la Regla 18-3b. En los demás casos no hay penalidad.

Si la bola se movió o no, por causa de **X** es una cuestión a determinar a la vista de las circunstancias. Las circunstancias a considerar pueden incluir la distancia entre **X** y la bola y la

naturaleza del terreno. En ausencia de evidencia de que **X** causara el movimiento de la bola debe llegarse a la conclusión que el movimiento de la bola fue una coincidencia.

Decisiones relacionadas

- 14-6/1 Bola se mueve en el agua en un obstáculo de agua después de colocarse
- 18-2a/30 La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma
- 18-2a/30.5 Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola.
- 18-2b/3 Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocado en bunker
- 18-2b/4 Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola

18/11
Significado de "inmediatamente recuperable"

P Con referencia a la Nota 1 de la Regla 18, ¿cuándo se considera que una bola que ha de ser repuesta no es "inmediatamente recuperable"?

R Cuando no puede ser recuperada en pocos segundos.

BOLA EN REPOSO MOVIDA POR CAUSA AJENA

18-1/1 (Reservada)

18-1/2
Estatus del aire cuando es propulsado artificialmente.

P ¿Cuál es el Estatus del aire procedente de un compresor/aspirador cuando es accionado por una causa ajena o de un ventilador?

R Aunque la definición de "Causa Ajena" establece que el viento no es una causa ajena, en este caso el aire propulsado artificialmente se considera una causa ajena.

Si tal aire, artificialmente propulsado, mueve una bola en reposo se aplica la Regla 18-1.

18-1/3
Jugador que desconoce que su bola fue movida por causa ajena no la repone

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un jugador fue movida por una causa ajena. Ni el jugador ni su caddie se enteraron de que su bola había sido movida, por lo que el

jugador jugó la bola sin reponerla. Entonces se enteró de que su bola había sido movida. ¿Cuál es la decisión?

R Como ni se sabía ni era prácticamente seguro que la bola había sido movida por una causa ajena cuando el jugador jugó la bola, procedió correctamente y no incurrió en penalidad – ver la Nota de la Regla 18-1.

Decisiones relacionadas

- 15/10 Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena
- 18-5/3 Competidor y compañero-competidor no sabían que la bola del compañero-competidor movió la bola hasta que concluyó el hoyo

18-1/4
Un espectador dice que la bola ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro de ello

P Un espectador dice al jugador que su bola ha sido movida por causa ajena. Ni el jugador ni su caddie se han dado cuenta de ello. ¿Está obligado el jugador a aceptar la palabra del espectador y reponer la bola en el sitio del que el espectador dice que fue movida?

R No. En Juego por Golpes (Stroke Play), si no es posible obtener una Decisión del Comité, el jugador debería terminar el hoyo de acuerdo con la Regla 3-3 con la bola original y con una segunda bola jugada desde el sitio que, según el espectador, estaba la bola antes de que la moviesen, y al terminar la vuelta, comunicar lo sucedido al Comité para que decida. El Comité, si es posible, debería interrogar al espectador.

En Juego por Hoyos (Match Play), si no hay ningún árbitro o representante del Comité disponible en un tiempo razonable, el jugador y el contrario, si es posible, deberían ponerse de acuerdo sobre el sitio desde el que el jugador debería efectuar su siguiente golpe. Si no se llega a un acuerdo, el jugador procederá como mejor le parezca y si el contrario no está de acuerdo con la acción tomada, debería presentar una reclamación de acuerdo con la Regla 2-5, para que el Comité pueda tomar una decisión de acuerdo con la Regla 34-3.

18-1/5
Bola robada de sitio desconocido por causa ajena

P En un par 3, parte del green y sus inmediaciones no pueden verse desde el lugar de salida. Esta zona ciega comprende un bunker, calle y un obstáculo de agua seco. La bola del jugador va hacia esa zona y no se puede saber donde quedó en reposo. Cuando los jugadores están cerca de green, ven correr a un niño con una bola en la mano. El niño tira la bola y el jugador la identifica como suya.

El jugador no puede determinar desde dónde ha de jugar su siguiente golpe conforme a la Regla 18-1 puesto que no sabe si la bola estaba en el green, en fairway o en uno de los obstáculos. ¿Cómo debería proceder?

R Ante la imposibilidad de saber dónde ha de reponerse la bola conforme a la Regla 18-1, el jugador debería, por equidad (Regla 1-4), dropar la bola en una zona que no sea la que más le favorezca ni la que más le perjudique, de entre las zonas en que era igualmente posible que la bola original estuviera en reposo.

18-1/6
Bola en reposo movida por unos hierbajos que lleva el viento

P Una mata arrastrada por el viento por el campo golpea a una bola en reposo y la mete en el agujero. ¿Cuál es el procedimiento?

R En estas circunstancias, la mata ha de considerarse como causa ajena. Se aplica la Regla 18-1 y la bola debe reponerse sin penalidad.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/17 Toalla dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la bola

18-1/7
Bola en bolsa de plástico se mueve cuando la bolsa es movida a otra posición por el viento

P La bola de un jugador queda en reposo en una bolsa de plástico que se encuentra en el suelo. Antes de que el jugador pueda acogerse a la Regla 24-1b, una ráfaga de viento lleva la bolsa y la bola a otro lugar. Al proceder de acuerdo con la Regla 24-1b, ¿debería el jugador dropar la bola directamente debajo del sitio donde estaba originalmente en la bolsa o donde se encuentra ahora en la bolsa?

R El viento no es causa ajena. No obstante, si un objeto movido por el viento mueve una bola el objeto es causa ajena en estas circunstancias, ver la Decisión 18-1/6. En este caso la bolsa, no el viento, hace que se mueva la bola. Por ello de acuerdo con las Reglas 18-1 y 24-1b el jugador debe dropar la bola directamente debajo del sitio donde estaba originalmente en la bolsa.

18-1/8
Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario

P En Juego por Hoyos (Match Play), un jugador dio un golpe y desalojó una piedra empotrada. La piedra golpeó la bola de su compañero o de un contrario que estaba en reposo unos cuatro metros más adelante y la mueve. ¿Cuál es la decisión?

R Se considera que el jugador no ha causado el movimiento de la otra bola.

Al jugar su bola como reposa, el jugador, teniendo el cuidado necesario, no pudo evitar desalojar la piedra con su golpe. Es más, en estas circunstancias no era razonable esperar que el jugador pidiese a su compañero o a su contrario que levantase su bola bajo la Regla 22-2 ya que el jugador no podía haber previsto razonablemente que su golpe desalojaría la piedra que finalmente llevó al movimiento de la bola del contrario.

De acuerdo con esto, se considera que las acciones del jugador no han causado el movimiento de la otra bola y las Reglas 18-2a (i) y 18-3b no se aplican. Se considera que la piedra ha causado el movimiento de la otra bola y, como la piedra es una causa ajena, se aplica la Regla 18-1. El jugador no incurre en penalidad, y el compañero o el contrario deben reponer su bola.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/20.5 Swing de prácticas del jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola
- 18-2a/21 Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada
- 18-3b/1 Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia bola
- 18-3b/2 El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador
- 19-2/9 Chuleta levantada después del golpe golpea la bola en movimiento

18-1/9
Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo

P La bola de un jugador está alojada en un árbol a unos 3 metros del suelo. Un espectador golpea la bola y la hace caer del árbol. Para cumplir con la Regla 18-1 habría que reponer la bola donde estaba pero no es posible puesto que el sitio es inalcanzable o desconocido. ¿Cuál es la decisión?

R Las Reglas 20-3c y 20-3d cubren casos cuando el punto donde una bola ha de ser colocada no es determinable o ésta no se mantiene donde se coloca. Sin embargo, estas Reglas no contemplan un caso como éste. Por ello, en equidad (Regla 1-4), si la posición de la bola en el árbol era tal que el jugador podía efectuar un golpe, la bola debe ser colocada en el árbol lo más cerca posible del punto del que fue movida, sin penalidad. En otro caso, el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable.

Decisiones relacionadas

- 14/7 Golpear la rama de un árbol para mover una bola alojada más arriba en la misma
- 18-2a/29 Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla

18-1/10
Bola en reposo desplazada del agujero por espectador que atendía a la bandera

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor pidió a un espectador que atendiera la bandera. El competidor pateó y la bola quedó dos centímetros corta del agujero. El espectador desplazó la bola con una patada. ¿Cuál es la decisión?

R No se infringe la Regla 17-3b porque la bola del competidor había quedado en reposo corta del agujero. El espectador no era el caddie del competidor y por tanto era causa ajena. De acuerdo con la Regla 18-1 el competidor debe reponer su bola y terminar el hoyo sin penalidad.

18-1/11 (Reservada)

18-1/12
Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento

P Un jugador repone su bola en green y la bola está en reposo. Antes de que el jugador haya preparado el golpe, una súbita ráfaga de viento mueve la bola más lejos del agujero. El jugador la juega desde su nueva posición. ¿Es correcto?

R Sí. El viento no es causa ajena (ver Definición de "Causa Ajena") y, en consecuencia, la Regla 18-1 no es de aplicación.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/7 Bola movida por el viento, repuesta
- 20-2c/3.5 Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites
- 20-3d/1 Bola colocada rueda al interior del agujero
- 20-4/1 Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve

BOLA EN REPOSO MOVIDA POR EL JUGADOR, COMPAÑERO, CADDIE O EQUIPO

18-2a/1
Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de dar el siguiente golpe

P Un jugador al jugar desde el lugar de salida, falla la bola completamente, empuja el soporte hacia abajo y juega. ¿Cuál es la decisión?

R En cuanto el jugador ejecutó un golpe, la bola estaba en juego (ver Definición de "Bola en Juego"). Al acomodar la bola más baja, movió la bola e incurrió en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y estaba obligado a reponerla. Sin embargo, cuando el jugador dio un golpe a la bola sin reponerla, jugó bajo la penalidad de golpe y distancia (ver Regla 27-1a). Este procedimiento prevalece sobre la Regla 18-2a y, por tanto, no se aplica la penalidad bajo la Regla 18-2a.

18-2a/2
Bola que cae del tee cuando el golpe simplemente la toca es levantada y acomodada de nuevo en el tee

P Un jugador ejecutando su primer golpe en un hoyo apenas toca la bola y cae del tee. El jugador recogió la bola, la volvió a acomodar en el tee y terminó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador ejecutó un golpe, la bola estaba en juego (ver definición de "Bola en Juego"). Cuando levantó la bola incurrió en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y estaba obligado a reponerla. Sin embargo, cuando el jugador efectuó un golpe a la bola acomodada nuevamente en el tee, jugó una bola bajo la penalidad de golpe y distancia (ver Regla 27-1a). Este procedimiento prevalece sobre la Regla 18-2a y, por tanto, no se aplica la penalidad bajo la Regla 18-2a.

Decisiones relacionadas con la 18-2a/1 y 18-2a/2:

- 10-2c/1 Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto
- 18-2a/11 Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee
- 27-2b/10 Bola provisional levantada posteriormente se convierte en la bola en juego; el competidor entonces juega desde lugar equivocado.
- 29-1/9 En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida

18-2a/3
Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites

P Una estaca de fuera de límites interfiere con el swing de un jugador. El jugador, por error, considera la estaca como una obstrucción y levanta su bola y la dropa de la forma prevista en la Regla 24-2b. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en una penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a y debe reponer su bola antes de jugar su siguiente golpe. En otro caso, pierde el hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en una penalidad total de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) (ver información sobre penalidades al final de la Regla 18).

Decisiones relacionadas

- 34-3/6 Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité.

18-2a/4
Bola levantada y dropada aliviándose de una obstrucción movible

P La bola de un jugador queda en reposo contra una obstrucción movible. El jugador levanta la bola y la dropa aliviándose de la obstrucción en lugar de quitar la obstrucción como señala la Regla 24-1. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en la penalidad de un golpe por la Regla 18-2a y debe reponerla antes de jugar su siguiente golpe. De no ser así, pierde el hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en una penalidad total de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) (ver información sobre penalidades al final de la Regla 18).

18-2a/5 (Reservada)

18-2a/6 (Reservada)

18-2a/7
Bola movida por el viento, repuesta

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor fue movida por el viento. En lugar de jugarla desde donde quedó, como debería haber hecho puesto que el viento no es causa ajena (ver la Definición de "Causa Ajena"), la repuso. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor incurrió en un golpe de penalidad de acuerdo con la Regla 18-2a y antes de jugar su siguiente golpe, debería haberla repuesto en el punto donde quedó en reposo después de ser movida por el viento. Si no lo hizo así, incurrió en una penalidad total de dos golpes (ver la información sobre penalidades bajo la Regla 18).

Decisiones relacionadas

- 18-1/12 Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento
- 20-2c/3.5 Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites
- 20-3d/1 Bola colocada rueda al interior del agujero
- 20-4/1 Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve

18-2a/8
Bola jugada en terreno en reparación, levantada y se toma alivio bajo la Regla de terreno en reparación

P Un jugador sin darse cuenta que su bola estaba en terreno en reparación juega la bola tal como reposaba. Después de hacerlo se da cuenta de que su bola estaba en terreno en reparación; levanta la bola que jugó desde el terreno en reparación y la dropa conforme a la Regla 25-1b y termina el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador juega desde el terreno en reparación, lo que está permitido, ya no puede aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1b y la bola está en juego donde quede.

Al levantar el jugador su bola en juego, incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-2a). Al no reponerla, en Juego por Hoyos (Match Play) pierde el hoyo y en Juego por Golpes (Stroke Play) tiene una penalidad total de dos golpes (ver información sobre penalidades bajo la Regla 18).

18-2a/8.5
Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación.

P En la Decisión 18-2a/8 el jugador levantó la bola jugada desde terreno en reparación y la jugó desde otro punto. ¿Cuál sería la decisión si el jugador abandonara la bola original dropando y jugando otra bola según los procedimientos de terreno en reparación?

R Después de que el jugador jugó desde terreno en reparación, lo que está permitido, ya no es posible obtener alivio bajo la Regla 25-1b y el jugador estaba obligado a jugar su bola como reposaba (Regla 13-1). Cuando dropó la otra bola, estaba sustituyendo su bola en juego por otra que se convirtió en la bola en juego (Regla 20-4).

Si la situación de la bola original era conocida en el momento en que fue dropada la bola sustituta, no estaba permitida la sustitución. Cuando él no corrigió su error como está

previsto en la Regla 20-6 y efectuó un golpe con la bola sustituida incorrectamente, estaba infringiendo la Regla 15-2 y también la 20-7 por jugar desde lugar equivocado y la Regla aplicable es la Regla 13-1. En el Juego por Hoyos incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 15-2 ó 20-7b). En el Juego por Golpes, incurrió en una penalidad de dos golpes por jugar desde lugar equivocado (Regla 20-7c). No hay penalidad adicional por sustituir una bola incorrectamente (ver excepción de la Regla 15-2).

Si la situación de la bola original no era conocida en el momento en que fue dropada la bola sustituta, estaba obligado a proceder bajo la Regla 27-1, en cuyo caso estaba permitida la sustitución. Puesto que la bola sustituta no fue dropada en el punto requerido por la Regla 27-1, jugó desde lugar equivocado. En el Juego por Hoyos, incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b). En el Juego por Golpes, incurrió en la penalidad de un golpe bajo la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 20-7c por jugar desde lugar equivocado. Si la infracción era grave, está sujeto a descalificación salvo que corrigiera su error como está previsto en la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas

- 15/8 Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia
- 20-7c/4 Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto.
- 25-1c/2 Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está en terreno en reparación

18-2a/9
Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla

P Un jugador levantó su bola sin tener derecho a ello de acuerdo con las Reglas e incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a. Se dio cuenta entonces de su error y dropó la bola en el lugar del que la levantó en vez de reponerla, como exige la Regla 18-2a, y la jugó. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no repuso la bola tal y como requiere la Regla 18-2a, y por lo tanto incurrió en una penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o un total de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) - ver la información sobre penalidades de la Regla 18). (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 18-2a/21.5 Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla
- 20-2c/2 Bola dropada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropaje

- 20-6/1 Bola dropada cuando debía ser colocada, o colocada cuando debía ser dropada; corrección del error

18-2a/10
Bola dropada levantada y vuelta a dropar cuando debería haberse jugado como reposaba, la bola levantada de nuevo y colocada

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor, cuya bola estaba en un obstáculo de agua lateral, optó por aliviarse de acuerdo con la Regla 26-1c (i). Cuando dropó una bola, ésta rodó más cerca del agujero pero fue a parar a no más de dos palos de distancia de donde tocó el suelo por primera vez y no más cerca del agujero del punto por el que la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua.

Creyendo, erróneamente, que tenía que aplicar la Regla 20-2c, el competidor levantó la bola y la volvió a dropar y otra vez volvió a rodar hacia el agujero, como antes. El competidor levantó la bola de nuevo, la colocó donde tocó el suelo por primera vez al volverla a dropar y jugó su siguiente golpe. ¿Se penaliza al competidor con dos o con cuatro golpes?

R Dos golpes. La bola cuando se dropó la primera vez estaba en juego, ver la Regla 20-4. El competidor infringió la Regla 18-2a cuando la levantó. Como el competidor no repuso la bola en el punto en el que había quedado cuando dropó por primera vez, incurrió en una penalidad total de dos golpes - ver declaración de penalidad bajo la Regla 18.

Otras Decisiones relacionadas con si se aplica múltiples penalidades: Ver "Penalidades Múltiples" en el Índice.

18-2a/11
Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee

P En el Juego por Golpes, un competidor envía su bola de salida a un área de prácticas. Creyendo que la bola está fuera de límites, la levanta y juega otra bola desde el tee. Entonces descubre que el área de prácticas no está fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador levantó su bola en juego, incurrió en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y estaba obligado a reponerla. Sin embargo, cuando el jugador ejecutó un golpe desde donde ejecutó el golpe anterior (Regla 20-5), jugó una bola bajo la penalidad de golpe y distancia (ver Regla 27-1a). Este procedimiento prevalece sobre la Regla 18-2a y, por tanto, no se aplica la penalidad bajo la Regla 18-2a.

Decisiones relacionadas

- 10-2c/1 Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto

- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de dar el siguiente golpe
- 18-2a/2 Bola que cae del tee cuando el golpe simplemente la toca es levantada y acomodada de nuevo en el tee
- 27-2b/10 Bola provisional levantada posteriormente se convierte en la bola en juego; el competidor entonces juega desde lugar equivocado.
- 29-1/9 En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida

18-2a/12
Jugador con derecho a aliviarse levanta la bola; entonces el jugador repone la bola y la juega desde su posición original

P Un jugador decide aliviarse de una obstrucción inamovible o de una condición anormal del terreno y levanta su bola. Entonces se da cuenta de que la única zona en que puede dropar de acuerdo con las Reglas es tal que su bola, al ser dropada, quedará seguramente injugable. Repone su bola en el sitio original y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador tiene derecho a levantar su bola para aliviarse de acuerdo con las Reglas 24 ó 25. No obstante, si por decisión posterior no se alivia, pierde su derecho a levantar la bola e incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a por haber levantado su bola en juego.

Decisiones relacionadas

- 20-6/5 Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original
- 20-7/2 Bola considerada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada
- 25-1b/26 Jugador ignorando que su bola está en Obstáculo de Agua se alivia de interferencia por hoyo de Animal de Madriguera
- 27/17 Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior

18-2a/12.5
Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la Bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de Bola Injugable

P Un jugador elige tomar alivio de una obstrucción inamovible o de una condición anormal del terreno y levanta su bola. Se da cuenta de que la única área donde puede dropar según las Reglas es tal que su bola, una vez dropada, quedará casi con seguridad en una posición injugable. ¿Puede el jugador considerar la bola injugable y proceder bajo la Regla 28?

R Sí. El jugador tiene las siguientes opciones:

(1) reponer la bola en su posición original bajo la penalidad de un golpe (Regla 18-2a) y proceder entonces bajo la Regla 28, incurriendo en una penalidad adicional de un golpe, o
(2) proceder directamente de acuerdo con la Regla 28b o 28c, sin reponer la bola y utilizando el punto donde la bola reposaba originalmente como el punto de referencia para el alivio, incurriendo en un golpe de penalidad por la Regla 28 y en un golpe de penalidad adicional por la Regla 18-2a.
(3) dropar la bola de acuerdo con la Regla 24 o 25 y a continuación, usando su nueva posición como punto de referencia, proceder bajo la Regla 28 incurriendo en una penalidad de un golpe, o
(4) proceder directamente bajo la Regla 28a, sin dropar la bola de acuerdo con la Regla 24 o 25, incurriendo en una penalidad de un golpe bajo la Regla 28 y sin penalidad por la Regla 18-2a, ya que no necesita establecer un nuevo punto de referencia antes de proceder bajo la Regla 28a.

Decisiones relacionadas

- 3-3/7.5 Competidor que anuncia su intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola
- 9-2/13 Jugador que dijo a su contrario que iba a proceder bajo la Regla de obstáculo de agua cambia de idea después de jugar su contrario
- 18-2a/27.5 Jugador que manifiesta que procederá de acuerdo con la Regla de bola injugable después considera la posibilidad de jugar la bola como reposa
- 28/13 Después de considerar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación

18-2a/13
Bola levantada no estando autorizado y limpiada

P La bola de un jugador queda en reposo en el collarín de un green. Por error, creyendo que la bola está en green, el jugador la marca, la levanta y la limpia. El jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a por levantar la bola cuando las Reglas no lo permiten. ¿Incurre además en otro golpe de penalidad por limpiarla?

R No. La Regla 21 establece que una bola puede ser limpiada cuando es levantada, excepto cuando haya sido levantada de acuerdo con las Reglas 5-3, 12-2 ó 22.

Decisiones relacionadas

- 34-3/3.5 Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro

18-2a/13.5
Bola levantada y lanzada a un estanque por enfado

P Un jugador dio un golpe malo y su bola quedó en reposo en el recorrido cerca de un lago. Enfadado, el jugador levantó su bola y la lanzó al lago de donde no se pudo recuperar. El jugador colocó otra bola en el lugar donde había levantado la bola original y terminó el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R Aunque la Nota 1 a la Regla 18 estipula que "Si una bola que ha de reponerse de acuerdo con esta Regla no es inmediatamente recuperable, podrá ser sustituida por otra bola", en este caso la bola del jugador no era recuperable debido únicamente a las acciones del jugador después de la infracción de la Regla 18-2a, y por lo tanto la Nota no es aplicable.

En Juego por Hoyos (Match Play), el jugador pierde el hoyo (Regla 15-2).

En Juego por Golpes (Stroke Play), el jugador incurre en la penalidad general de dos golpes bajo la Regla 18 por sustituir incorrectamente la bola, pero no hay penalidad adicional por levantar una bola sin autorización (ver Regla 15-2 y penalidad establecida en la Regla 18).

Decisiones relacionadas

- 5-3/3.5 Jugador levanta su bola en green, la tira a un lago y anuncia después que su bola está inservible para el juego
- 15-2/1 El jugador sustituye su bola en el green por otra debido a que la bola original al tirársela al caddie para que la limpie va a parar a un lago

18-2a/14
Caddie que por propia iniciativa levanta la bola para identificación

P Durante la búsqueda de la bola de **A**, su caddie encuentra una bola y la levanta para identificarla sin la autorización de **A** y sin que **A** haya anunciado previamente su intención de hacerlo. La bola fue identificada como la de **A**. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que la bola fue levantada de otra forma distinta que la permitida por las Reglas, se aplica la Regla 18-2a y **A** incurre en un golpe de penalidad. La Regla 18-2a prevalece sobre la Regla 12-2 en este caso. Por tanto, la penalidad adicional de un golpe por la Regla 12-2 por no anunciar de antemano la intención de levantar la bola para su identificación, no es aplicable.

18-2a/15
Caddie por su iniciativa propia, levanta la bola considerándola injugable

P El caddie de un jugador, considerando que la bola de éste estaba en un lie injugable, la levantó antes de que el jugador tuviera la oportunidad de comprobarlo. ¿Cuál es la decisión?

R El caddie de un jugador no puede considerar injugable la bola del jugador (Regla 28). El jugador incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a cuando el caddie levantó la bola. El jugador puede reponer la bola y jugarla o invocar la Regla de bola injugable (Regla 28). Si invoca la Regla 28, puede optar por estimar el punto original donde reposaba la bola en vez de reponerla, pero en cualquier caso, al invocar la Regla 28, el jugador incurre en la penalidad adicional de un golpe bajo esa Regla.

Decisiones relacionadas con la 18-2a/14 y 18-2a/15

- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 26-1/9 Caddie que levanta la bola de un obstáculo de agua sin autorización del jugador
- 34-3/3.5 Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro

18-2a/16
Bola del competidor levantada a petición de éste por su compañero-competidor

P Un competidor, creyendo por error que su bola en juego que estaba en rough era bola equivocada, pide a su compañero-competidor que la coja. El compañero-competidor lo hace y entonces se descubre la equivocación. ¿Tiene penalidad el competidor por la Regla 18-2a, o está exento de penalidad en virtud de la Regla 18-4?

R Puesto que levantar la bola fue a petición del competidor no sería correcto exonerarle bajo la Regla 18-4.

El competidor incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a y tiene que reponer su bola.

18-2a/17
Toalla dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la bola

P Un jugador deja caer una toalla al suelo. El viento la arrastra hacia la bola del jugador y la mueve. ¿Cuál es la decisión?

R Como lo que hace que se mueva la bola es equipo del jugador, éste incurre en un golpe de penalidad y debe reponer la bola (Regla 18-2a).

Decisiones relacionadas

- 18-1/6 Bola en reposo movida por unos hierbajos que lleva el viento

18-2a/18
Bola del contrario que, al quitarla después de concesión del golpe, mueve la bola del jugador

P En un match individual, **A** concede a **B** el siguiente golpe y retira la bola de **B** golpeándola. La bola en movimiento de **B** mueve la bola de **A**. ¿Cuál es la decisión?

R Como **A** causó el movimiento de su bola; incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a y debe reponerla.

18-2a/19
Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida

P Antes de jugar desde el lugar de salida, un jugador hizo un swing de práctica durante el cual, por accidente, golpeó y movió la bola acomodada con el palo. ¿Ha jugado un golpe o tiene penalidad?

R El jugador no ha efectuado un golpe (ver Definición de "Golpe"), y como la bola no estaba en juego (ver Definición de "Bola en Juego") no se incurre en penalidad por la Regla 18-2a. El jugador debe poner una bola en juego desde el lugar de salida.

18-2a/20
Bola en juego movida accidentalmente por swing de práctica

P Un jugador hace un swing de práctica y accidentalmente mueve su bola en juego con su palo. ¿Ha efectuado un golpe?

R No. No tenía intención de mover la bola (ver Definición de "Golpe"). Sin embargo, incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a por mover su bola en juego, y la bola debe ser repuesta.

Decisiones relacionadas con la 18-2a/19 y 18-2a/20

- 7-2/7 Un swing de práctica desaloja bola oculta
- 11-3/3 Bola Original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe
- 15/2 Jugador que al jugar su bola desaloja una bola escondida

18-2a/20.5
Swing de prácticas del jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola

P Al ejecutar un swing de prácticas cerca de su bola, un jugador mueve un impedimento suelto (por ejemplo, una piedra) que provoca que se mueva su bola en juego. ¿Cuál es la decisión?

R Se considera que el jugador ha causado que se mueva su bola infringiendo la Regla 18-2a; incurre en un golpe de penalidad y debe reponer la bola.

La decisión difiere de la de la Decisión 18-1/8 tanto porque es razonablemente predecible que un swing de prácticas moverá impedimentos sueltos que pueden hacer que se mueva una bola en juego, como porque un jugador puede, con el cuidado necesario, evitar hacer swings de práctica que puedan dar lugar a este resultado.

18-2a/21
Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), en un bunker, **A** juega una bola equivocada. Al hacerlo, mueve accidentalmente una bola cercana, que no era visible antes de que jugase y es, de hecho, su bola. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador **A** incurre en una penalidad de dos golpes por jugar una bola equivocada – Regla 15-3b.

Como la bola cercana no se veía antes de que **A** jugase, no era razonablemente previsible que la bola podría ser movida por el golpe dado a la bola equivocada; por lo tanto no se penaliza a **A** por mover su bola. **A** debe reponer su bola en juego, y si es necesario, debe recrearse el lie. Si la bola no es repuesta correctamente antes de que **A** dé su siguiente golpe, el no reponer la bola se considera un acto separado e incurre en una penalidad total de cuatro golpes (Reglas 15-3b y 18-2a).

Decisiones relacionadas con la 18-2a/20.5 y la 18-2a/21

- 18-3b/1 Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia bola
- 18-3b/2 El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador
- 19-2/9 Chuleta levantada después del golpe golpea la bola en movimiento
- 30-3f/9 Bola del jugador movida por el compañero al jugar su propia bola

18-2a/21.3
Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega

P Un jugador pisa, accidentalmente, su bola en rough y la clava en el suelo, incurriendo en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a. Se conoce el lie original de la bola y en vez de colocar la bola en el lie más similar y más cercano dentro de la distancia de un palo del lie original como exige la Regla 20-3b, el jugador coloca la bola a casi dos palos de distancia del lie original y ejecuta su siguiente golpe.

En Juego por Hoyos (Match Play), está claro que el jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 18 o la 20-3b y pierde el hoyo. En Juego por Golpes (Stroke Play), ¿incurre el jugador en la penalidad adicional de dos golpes por infracción de la Regla 20-3b o en la penalidad total de dos golpes por la Regla 18?

R En Juego por Golpes (Stroke Play), el jugador incurre en una penalidad total de dos golpes por la Regla 18. La Regla 18 exige reponer una bola movida accidentalmente. Si alguna otra Regla (en este caso la Regla 20-3b) exige que una bola movida sea colocada en algún otro lugar, se considera que el jugador ha infringido la Regla 18 si se coloca la bola de otra forma de la prescrita por la otra Regla.

18-2a/21.5
Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla

P Un jugador mueve su bola accidentalmente en rough, incurriendo en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a. No se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente. En vez de droparla lo más cerca posible del lugar en el que reposaba originalmente, como exige la Regla 20-3c, el jugador coloca la bola lo más cerca posible de aquél punto y juega su siguiente golpe.

En Juego por Hoyos (Match Play), está claro que el jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 18 o la 20-3c y pierde el hoyo.

En Juego por Golpes (Stroke Play), ¿incurre el jugador en una penalidad adicional de dos golpes por infringir la Regla 20-3c o en una penalidad total de dos golpes, por la Regla 18?

R En Juego por Golpes (Stroke Play), el jugador incurre en una penalidad total de dos golpes por la Regla 18 (ver Decisión 18-2a/21.3).

Decisiones relacionadas

- 18-2a/9 Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla
- 20-2c/2 Bola dropada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropaje

- 20-6/1 Bola dropada cuando debía ser colocada, o colocada cuando debía ser dropada; corrección del error

18-2a/22
Bola movida accidentalmente en el retorno del palo después de fallar el golpe; la bola va a parar fuera de límites

P Un jugador falla completamente un golpe y al volver el palo hacia atrás al acabar el swing golpea accidentalmente a su bola. ¿Es golpe este movimiento hacia atrás? Si la bola va a parar fuera de límites, ¿cómo debe proceder el jugador?

R El movimiento hacia atrás no es un golpe. Un golpe es el movimiento hacia adelante del palo hecho con la intención de golpear la bola y moverla (ver Definición de "Golpe").

El jugador, además de contar el golpe fallado, incurre en un golpe de penalidad por mover su bola en el movimiento hacia atrás (Regla 18-2a) y la bola debe ser repuesta. El hecho de que la bola se haya ido fuera de límites es irrelevante.

18-2a/23
Bola desplazada del borde del agujero por golpe de enfado

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor se para en el borde del agujero. El competidor, enfadado, manda la bola fuera del green con la parte de atrás de su putter. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor tiene un golpe de penalidad y debe reponer la bola (Regla 18-2a). Se considera que el competidor no ha ejecutado un golpe.

Decisiones relacionadas

- 1-2/4 El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero

18-2a/24 (Reservada)

18-2a/25
Bola movida accidentalmente por el jugador durante la suspensión del juego.

P Durante una suspensión del juego, un jugador opta por dejar su bola en donde reposaba en el campo. Antes de reanudarse el juego, el jugador accidentalmente hace que su bola se mueva (p. ej. Deja caer su palo sobre la bola). ¿Cuál es la decisión?

R Aunque el juego estaba suspendido cuando el jugador movió accidentalmente su bola, la bola estaba en juego (ver definición de "Bola en Juego"). Por consiguiente, el jugador incurrió en una penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a y la bola debe ser repuesta.

Decisiones relacionadas

- 6-8d/4 Bola visible desde el lugar de salida desaparece durante la suspensión del juego.

18-2a/26
Bola desalojada de un árbol al subirse el jugador a él para jugarla

P Un jugador trepa a un árbol para jugar una bola que está en él y la bola cae al suelo. ¿Incurre el jugador en penalidad?

R Sí, en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a y la bola debe ser repuesta.

18-2a/27
Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad

P Un jugador cuya bola está alojada en lo alto de un árbol desea hacerla caer, sacudiendo el árbol o lanzando un palo, para poder identificarla y proceder de acuerdo con la Regla de injugable. ¿Está permitido?

R Sí. El jugador debería indicar su intención antes de tomar tal acción para evitar cualquier controversia sobre una posible penalidad por la Regla 18-2a.

18-2a/27.5
Jugador que manifiesta que procederá de acuerdo con la Regla de bola injugable después considera la posibilidad de jugar la bola como reposa

P La bola de un jugador se encuentra en un mal lie y en tal posición que considera que al acercarse puede mover la bola infringiendo la Regla 18-2a. Como está previsto en la Decisión 18-2a/27, el jugador puede evitar la penalidad si manifiesta que procederá según la Regla 28. El jugador anuncia que así lo hará, pero cuando alcanza el área donde reposa su bola y al darse cuenta de que la bola no se ha movido, coge un palo y empieza a considerar la posibilidad de jugar la bola como reposa.¿ Cuál sería la decisión si entonces el jugador accidentalmente causa que la bola se mueva?.

R A pesar del hecho de que el jugador ha manifestado que pretende proceder según la Regla 28, si está claro, por su modo de actuar, que el jugador está considerando jugar la bola

como reposa, el Comité debería decidir que el jugador ya no tiene intención de considerar su bola injugable, y por lo tanto, incurriría en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a, si posteriormente causase que se moviera su bola.

Decisiones relacionadas

- 3-3/7.5 Competidor que anuncia su intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola
- 9-2/13 Jugador que dijo a su contrario que iba a proceder bajo la Regla de obstáculo de agua cambia de idea después de jugar su contrario
- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la Bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de Bola Injugable
- 28/13 Después de considerar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación

18-2a/28
Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador incurre en penalidad

P Un jugador no encontraba su bola. Creyendo que podría estar alojada en un árbol, sacudió el árbol y la bola cayó al suelo. La jugó desde donde quedó en reposo. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a por mover la bola. Debería haber repuesto la bola. Al no hacerlo, en Juego por Hoyos (Match Play) perdió el hoyo y en Juego por Golpes (Stroke Play) incurrió en un total de dos golpes de penalidad (ver información sobre penalidades de la Regla 18).

18-2a/29
Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla

P Un jugador, creyendo que su bola está alojada en un árbol sacude el árbol para hacerla caer. Su bola cae al suelo. De acuerdo con la Decisión 18-2a/28, el jugador incurre en un golpe de penalidad y ha de reponer la bola (Regla 18-2a). Supongamos que no puede hacerlo por una de las siguientes razones:
(1) porque es imposible determinar el punto donde reposaba en el árbol, o
(2) porque la bola no se queda en el punto correcto cuando se repone, o
(3) porque el jugador no puede alcanzar el sitio donde reposaba la bola.
¿Cómo ha de proceder en cada uno de estos casos?

R Normalmente las Reglas 20-3c y 20-3d cubrirían los casos (1) y (2), pero estas Reglas no contemplan una situación tal como la descrita. De acuerdo con ello, en equidad (Regla 1-4), en los dos primeros casos la bola debe ser colocada en el árbol tan cerca como sea posible

del punto de donde fue movida, y en el tercero, el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable, incurriendo en un golpe de penalidad adicional.

Decisiones relacionadas

- 14/7 Golpear la rama de un árbol para mover una bola alojada más arriba en la misma
- 18-1/9 Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo

18-2a/30
La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma

P Un jugador hizo varios swings de práctica a unos treinta centímetros de donde se encontraba su bola en rough bajo tocando el suelo con su palo. Después se colocó, tocó hierba detrás de la bola con la cabeza del palo pero sin apoyar el palo en el suelo. En ese momento la bola se movió.

El jugador alegaba que no incurría en penalidad puesto que no preparó el golpe. Sin embargo, el Comité consideró que los swings de práctica y el haber tocado hierba detrás de la bola causaron el movimiento de ésta por lo que el jugador incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a. ¿Fue correcta la decisión del Comité?

R Es una cuestión de hecho decidir si fue el jugador el que causó el movimiento de su bola incurriendo por tanto en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a. Las pruebas parecen estar en contra del jugador debido a los swings de práctica y haber tocado la hierba y por ello la decisión del Comité fue correcta.

18-2a/30.5
Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola.

P La bola de un jugador en el recorrido, se mueve después que el jugador quitó un impedimento suelto que estaba cerca pero no tocando la bola. ¿Cuál es la decisión?

R Es una cuestión de hecho si el jugador causó el movimiento de su bola y por lo tanto incurrió en penalidad bajo la Regla 18-2a. El Comité debería de valorar todas las pruebas y tomar una decisión basada en el peso de la evidencia. El Comité debería considerar una serie de factores, incluyendo la proximidad del impedimento suelto a la bola, la fuerza y los medios empleados en quitar el impedimento suelto, la presencia de viento fuerte y el periodo de tiempo transcurrido, si lo hubiera, entre el momento de quitar el impedimento suelto y el movimiento de la bola. Cualquier duda con respecto a si el jugador causó el movimiento de la bola, debería ser resuelta en contra del jugador.

Decisiones relacionadas con la 18-2a/30 y la 18-2a/30.5:

- 14-6/1 Bola se mueve en el agua en un obstáculo de agua después de colocarse

- 18/10 Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad
- 18-2b/3 Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocado en bunker
- 18-2b/4 Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola

18-2a/31
Bola tocada accidentalmente al quitar un impedimento suelto

P En el recorrido, al quitar un impedimento suelto cerca de su bola, el jugador toca ésta accidentalmente con la mano pero no la mueve. ¿Hay alguna penalidad?

R No. Por la Regla 18-2a solamente hay penalidad si el jugador, su compañero o cualquiera de sus caddies toca intencionadamente la bola del jugador; la bola puede ser tocada accidentalmente siempre que no se mueva.

18-2a/32
Bola calzada con una piña o un palito para evitar que se mueva al quitar un impedimento suelto

P Un jugador coloca una piña o un palito contra la bola para evitar que se mueva al quitar un impedimento suelto. ¿Está permitido?

R No. El jugador toca su bola en juego deliberadamente, infringe la Regla 18-2a e incurre en un golpe de penalidad.

Decisiones relacionadas con la 18-2a/31 y la 18-2a/32:

- 23-1/11 Bola movida accidentalmente con el pié al quitar un impedimento suelto en el green
- 24-1/4 Sujetar la bola donde está mientras se quitan obstrucciones

18-2a/33
Hacer girar una bola en green sin marcar su posición

P Un jugador gira su bola en green para poner en línea la marca de ésta hacia el agujero. No levanta la bola ni la marca ni cambia su posición. ¿Tiene penalidad?

R Sí. Un golpe por tocar la bola de forma distinta a lo permitido por las Reglas (Regla 18-2a). Una bola en green puede ser levantada (o tocada o girada) conforme a las Reglas 16-1b y 20-1, después de que su posición se haya marcado. De haber marcado la posición de la bola antes de girarla el jugador no habría tenido penalidad.

Decisiones relacionadas

- 12-2/2 Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla
- 20-3a/2 Usar línea en la bola para alinearse

BOLA QUE SE MUEVE DESPUÉS DE PREPARAR EL GOLPE

18-2b/1
Bola que se mueve después de la colocación pero antes de preparar el golpe

P Fuera de un obstáculo, un jugador se coloca pero no apoya el palo en el suelo. La bola se mueve. ¿Cuál es la decisión?

R Como el jugador no ha preparado el golpe no incurre en penalidad por la Regla 18-2b (ver Definición de "Preparar el Golpe"). Sin embargo, si el jugador ha originado que la bola se mueva, tiene penalidad y la bola debe reponerse (Regla 18-2a).

18-2b/2
Preparar el golpe en un obstáculo

P ¿Puede un jugador preparar el golpe en un obstáculo?

R Como la definición de preparar el golpe establece que "el jugador ha preparado el golpe cuando ha apoyado el palo en el suelo inmediatamente delante o inmediatamente detrás de la bola, se haya colocado o no", generalmente el jugador no puede preparar el golpe en un obstáculo sin incurrir en la penalidad general bajo la Regla 13-4. (Nueva)

18-2b/3
Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocado en bunker

P En un bunker, la bola de un jugador se mueve después de que se haya colocado. ¿Cuál es la decisión?

R Si la aproximación del jugador a la bola o el acto de colocarse causaron que se moviese la bola, el jugador incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y la bola debe ser repuesta. En otro caso no incurre en penalidad. (Revisada)

18-2b/4
Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola

P La rutina de un jugador antes de ejecutar un golpe es la siguiente: Primero, apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás, pero no inmediatamente detrás, de la bola. Entonces coloca el palo inmediatamente detrás de la bola y ejecuta el golpe.

Si la bola se mueve después de haber apoyado el palo a una corta distancia detrás, pero antes de que lo apoye inmediatamente detrás de la bola, ¿incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2b (Bola que se mueve después de preparar el golpe)?

R No. Un jugador no ha preparado el golpe hasta que ha colocado la cabeza del palo inmediatamente delante o inmediatamente detrás de la bola – ver la Definición de "Preparar el Golpe".

Sin embargo, es una cuestión de hecho que se ha de resolver teniendo en cuenta toda la evidencia disponible si el jugador causó de hecho que la bola en reposo se moviese. Si así fue, el jugador incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y debe reponer su bola. En otro caso, la bola debe ser jugada desde su nueva situación sin penalidad salvo que se aplique otra Regla. (Revisada)

18-2b/5
Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola

P La bola de un jugador está en reposo. Apoya su palo en la hierba inmediatamente detrás de la bola y la bola se mueve. ¿Cuál es la decisión?

R Si la hierba había sido comprimida hasta el punto en el que soportaría el peso del palo, se considera que se ha apoyado el palo en el suelo. Por lo tanto, el jugador ha preparado el golpe y se aplica la Regla 18-2b. El jugador incurre en la penalidad de un golpe y debe reponer su bola salvo que se sepa o sea prácticamente seguro que alguna otra causa (por ejemplo un perro o el viento) causó que la bola se moviese.

Si la hierba no había sido comprimida hasta el punto en el que soportaría el peso del palo, el jugador no ha apoyado su palo en el suelo y, por lo tanto, no ha preparado el golpe. El jugador no incurre en penalidad bajo la Regla 18-2b, pero está sujeto a penalidad bajo la Regla 18-2a si las acciones del jugador causaron que la bola se moviese. (Nueva)

Decisiones relacionadas con la 18-2b/3 a 18-2b/5:

- 14-6/1 Bola se mueve en el agua en un obstáculo de agua después de colocarse
- 18/10 Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad

- 18-2a/30 La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma
- 18-2a/30.5 Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola.

18-2b/5.5
Colocar la cabeza del palo en el suelo delante de la bola en la preparación del golpe

P Un jugador apoya la cabeza de su palo en el suelo delante de la bola sin presionar nada hacia abajo. Antes de que el jugador apoye la cabeza del palo detrás de la bola, ésta se mueve. ¿Ha "preparado el golpe" el jugador y por ello incurre en penalidad bajo la Regla 18-2b?

R Sí. (Revisada)

18-2b/5.7
Cuándo ha preparado el Golpe el jugador que patea "a lo amazona"

P Un jugador que patea "a lo amazona", normalmente se pone directamente detrás de la bola, coloca la cabeza del palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola y alinea la cabeza del palo. Entonces el jugador se desplaza a un lado para no infringir la Regla 16-1e y ejecuta su golpe. ¿Cuándo se considera que el jugador ha preparado el golpe?

R El jugador ha preparado el golpe cuando ha colocado la cabeza del palo inmediatamente detrás de la bola independientemente de la situación de sus pies. (Revisada)

18-2b/6 (Reservada)

18-2b/7
Bola que se mueve después de que el jugador haya preparado el golpe y luego se haya retirado

P Un jugador prepara el golpe. Dándose cuenta de que su bola está en un lugar precario y puede moverse, se aparta de la bola y empieza de nuevo. Esta vez no prepara el golpe, pero antes de golpear la bola, ésta se mueve. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2b y la bola debe ser repuesta, salvo que se sepa o sea prácticamente seguro que otra cosa (por ejemplo el viento) causó que se moviese la bola. (Revisada).

18-2b/8
El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve

P En green, un jugador preparó su golpe. Se quitó de la bola, marcó su posición y la levantó. Después repuso la bola y antes de preparar el golpe, la bola se movió. Dado que la bola fue levantada y quedó fuera de juego después de preparar el golpe, ¿tiene penalidad el jugador por la Regla 18-2b cuando la bola se mueve después de haber sido puesta en juego de nuevo?

R No. La bola debe jugarse como quede. Una vez que la bola ha sido levantada, ya no es válida la suposición de la Regla que el hecho de preparar el golpe originó el movimiento de la bola.

Decisiones relacionadas:

- 18-2b/11 Bola movida por otra causa después de preparar el golpe
- 20-2a/4 Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente
- 23-1/12 Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto

18-2b/9
Bola que se mueve después de preparar el golpe y va a parar fuera de límites; el jugador la juega

P La bola de un jugador está en una pendiente. Cuando prepara el golpe, la bola se mueve y va a parar fuera de límites. El jugador entonces juega la bola desde fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando la bola en juego del jugador se movió después de preparar el golpe, el jugador tenía que reponer la bola, con un golpe de penalidad, bajo la Regla 18-2b. Sin embargo, al ejecutar un golpe a la bola que reposaba fuera de límites, el jugador jugó una bola equivocada (Decisión15/6).

En el Juego por Hoyos (Match Play) el jugador pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En el Juego por Golpes (Stroke Play) el jugador incurre en una penalidad de dos golpes bajo la Regla 15-3b y debe corregir el error. Debe colocar una bola en el punto donde la bola original reposaba antes de que se moviese después de preparar el golpe, incurriendo en una penalidad adicional de un golpe tal y como prescribe la Regla 18-2b, para una penalidad total de tres golpes. Si no corrige el error, está descalificado.

18-2b/10
La Bola cae dentro del Agujero después de preparar el Golpe

P La bola de un jugador cuelga sobre el borde del agujero. Prepara el golpe y la bola cae dentro. ¿Cuál es la decisión?

R La bola no está embocada. El jugador incurre en un golpe de penalidad y la bola debe ser repuesta. Aunque se aplica la Regla 16-2 cuando la bola cuelga sobre el borde del agujero, la Regla 18-2b, que se aplica específicamente cuando una bola se mueve después de que el jugador ha preparado el golpe, prevalece sobre la Regla 16-2 en este caso.

Si el jugador no repone la bola y la emboca, en el Juego por Golpes está descalificado bajo la Regla 3-2.

Decisiones relacionadas

- 1-2/4 El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero
- 2-4/2 Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe
- 16-2/2 Bola colgando del borde del agujero quitada de su posición por el contrario antes que el jugador haya determinado su estado.

18-2b/11
Bola movida por otra causa después de preparar el golpe

P Después que un jugador ha preparado el golpe a su bola en juego, otra causa (por ejemplo, una bola jugada por otro jugador) mueve la bola del jugador. ¿Es el jugador objeto de penalidad bajo la Regla 18-2b?

R No. Como se sabe o es prácticamente seguro que el jugador no causó que la bola se moviese, no se aplica la Regla 18-2b – ver la Excepción de la Regla 18-2b. En aquel caso en el que un agente sea la causa directa de que una bola se mueva, la Regla de aplicación para ese agente (por ejemplo, Regla 18-1, 18-2a, 18-3, 18-4 o 18-5) se aplica.

El mismo principio se aplica si se sabe o es prácticamente seguro que una bola en juego ha sido movida por el viento, agua u otro elemento, una vez que el jugador ha preparado el golpe; no hay penalidad y la bola debe ser jugada desde su nueva situación. La gravedad no es en sí misma un elemento que deba ser considerado al aplicar la Excepción a la Regla 18-2b; por lo tanto, salvo que se sepa o sea prácticamente seguro que algún otro agente que no sea la gravedad (por ejemplo una causa ajena o el viento) es el causante del movimiento de la bola una vez preparado el golpe, el jugador es objeto de un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2b y debe reponer la bola. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 18-2b/8 El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve

- 20-2a/4 Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente
- 23-1/12 Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto

18-2b/12
Bola que se mueve después de preparar el golpe y es detenida por el palo del jugador

P Después que un jugador ha preparado el golpe, la bola se mueve hacia atrás. Antes de que el jugador pueda quitar su palo, la bola es detenida por la cabeza del mismo. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2b y la bola debe ser repuesta. Una penalidad adicional por la Regla 19-2 (Bola en Movimiento Desviada o Detenida por el Jugador) no se aplica en estas circunstancias, ya que la acción de que la cabeza de su palo parase la bola estaba relacionado con la acción inicial de su bola moviéndose después de preparado el golpe – ver el Principio 4 de la Decisión 1-4/12.

Si se sabe o es prácticamente seguro que el jugador no causó que se moviese la bola, no se aplica la Regla 18-2b (ver la Excepción de la Regla 18-2b). En tales circunstancias, el jugador incurriría en una penalidad de un golpe bajo la regla 19-2 por desviar o detener accidentalmente su bola en movimiento con su equipo, y debe jugar la bola como reposa. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 19-2/1 Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie
- 19-2/1.5 Bola que se mueve antes de preparar el golpe y es detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la bola rueda

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-2b: Ver "Preparar El Golpe: Bola Movida Después de Preparar el Golpe" y "Bola en Reposo Movida: Después de Preparar el Golpe" en el Índice

BOLA MOVIDA POR CONTRARIO NO DURANTE LA BÚSQUEDA

18-3b/1
Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia bola

P En Juego por Hoyos (Match Play) individual, la bola de **A** está cerca de la de **B**. Le toca jugar a **B.** Aunque **B** tiene derecho bajo la Regla 22-2 a pedir a **A** que marque la posición de su bola y la levante, no lo hace. Al dar un golpe a su bola, **B** causa que se mueva la bola de **A**. ¿Cuál es el procedimiento?

R **B** incurre en una penalidad de un golpe bajo la Regla 18-3b por haber causado que se mueva la bola de **A. A** debe reponer su bola; si el lie de **A** ha sido alterado, se aplica la Regla 20-3b.

La decisión difiere de la de la Decisión 18-1/8 porque era razonablemente predecible que el golpe de **B** podría causar que se moviese la bola de **A** y porque **B** pudo, teniendo el cuidado necesario, haber evitado que se moviese la bola de **A** pidiendo que se levantase la bola de **A** antes de su golpe.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/21 Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada
- 30-3f/9 Bola del jugador movida por el compañero al jugar su propia bola

18-3b/2
El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador

P Al jugar un golpe, un contrario movió unos arbustos, causando que se moviera la bola del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R La respuesta depende de si era razonablemente predecible que el golpe causaría que se moviese la bola del jugador.

Si era razonablemente predecible, el contrario incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-3b) ya que el contrario podría haber evitado el causar que se moviese la bola del jugador, mediante el ejercicio de un cuidado razonable, teniendo la bola del jugador levantada bajo la Regla 22-2. Si no era razonablemente predecible, entonces el contrario no incurre en penalidad. En ambos casos, el jugador debe reponer la bola.

Decisiones relacionadas

- 18-1/8 Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario
- 18-2a/20.5 Swing de prácticas del jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola
- 19-2/9 Chuleta levantada después del golpe golpea la bola en movimiento

18-3b/3
Bola pisada accidentalmente por el caddie del contrario

P El caddie del contrario pisó accidentalmente la bola del jugador y la movió. ¿Cuál es la decisión?

R El contrario incurre en la penalidad de un golpe (Regla 18-3b) salvo que el caddie esté buscando la bola, en cuyo caso no hay penalidad (Regla 18-3a).

18-3b/4
Caddie del contrario levanta la bola del jugador después que el jugador dice que su bola es otra

P En un match, el jugador encuentra una bola y la reclama como propia. El caddie del contrario, entonces, encuentra otra bola y la levanta. Posteriormente, se descubre que la bola que levantó el caddie del contrario era la bola del jugador. ¿El contrario incurre en penalidad bajo la Regla 18-3b?

R No. La Regla 18-3b no contempla que la bola de un jugador sea movida por un contrario o el caddie de éste, en esas circunstancias. En equidad (Regla 1-4), la bola debe ser repuesta sin penalidad para nadie.

18-3b/5
El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no

P El caddie del contrario levanta la bola del jugador y le informa que estaba fuera de límites. El jugador reclama que su bola podría haber estado dentro de límites. ¿Cuál es la decisión?

R Si el Comité determina que la bola estaba dentro de límites, el contrario incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-3b y el jugador debe reponer su bola.

Si la bola estaba fuera de límites, el contrario no incurre en penalidad.

Si no se puede determinar la posición de la bola, debería concederse al jugador el beneficio de la duda.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-3b: Ver "Bola en Reposo Movida: Por el Contrario" en el Índice

BOLA MOVIDA POR EL COMPAÑERO-COMPETIDOR

18-4/1 (Reservada)

18-4/2
Bola del competidor sacada de bunker por compañero-competidor al dar un golpe a su propia bola

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **B**, al dar un golpe a su bola en un bunker, golpeó accidentalmente la bola de **A**, que estaba también en el bunker. Ambas bolas salieron del bunker. **A** jugó su bola desde donde quedó después del golpe de **B**. ¿Cuál es la decisión?

R **A** tenía que reponer su bola en el bunker (Regla 18-4). La infracción de **A** de la Regla 18-4 era grave y debería haber sido descalificado por la Regla 20-7c, a menos que rectificara la infracción como prescribe esta Regla. **B** no incurrió en penalidad (Regla 18-4).

Decisiones relacionadas

- 28/10 Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker

18-4/3
El compañero-competidor levanta la bola del competidor concediéndole el siguiente golpe en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play)

P En un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play), **B** levanta la bola de **A** concediéndole un 4 y después patea para un tres para ganar el desempate. ¿Tiene penalidad **B** por conceder un putt en Juego por Golpes (Stroke Play)?

R **B** no incurre en penalidad (Regla 18-4). Si **B** no hubiera embocado en 3 para ganar el desempate, **A** hubiese estado obligado a reponer su bola y embocarla (Regla 18-4).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-3b: Ver "Bola en Reposo Movida: Bola Movida por el Compañero-competidor" en el Índice

BOLA MOVIDA POR OTRA BOLA

18-5/1 (Reservada)

18-5/2
Bola original golpeada por bola provisional

P La bola provisional jugada desde el lugar de salida golpea a la bola original y la mueve. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. La bola original debe ser repuesta (Regla 18-5).

Decisiones relacionadas

- 3-3/7 La bola original golpea a la segunda bola o viceversa
- 19-5/5 Bola provisional golpeada por la original

18-5/3
Competidor y compañero-competidor no sabían que la bola del compañero-competidor movió la bola hasta que concluyó el hoyo

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** y luego **B** juegan sus segundos golpes a green pero, debido a la configuración del green, no pueden ver donde quedan sus bolas en reposo. Ambos competidores completan el hoyo desde unos cuatro metros con dos putts cada uno. Camino del siguiente lugar de salida, se establece que la bola de **A** había quedado en reposo a unos 30 cm del agujero, pero la bola en movimiento de **B** había golpeado la de **A** y la había desplazado. ¿Cuál es la decisión?

R **B** procedió correctamente al jugar su bola como reposaba – Regla 19-5a.

Como ni se sabía ni era prácticamente seguro que la bola de **A** había sido movida por la bola de **B** cuando **A** dio su siguiente golpe, procedió correctamente y no incurre en penalidad – ver la Nota a la Regla 18-1.

Decisiones relacionadas

- 15/10 Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena
- 18-1/3 Jugador que desconoce que su bola fue movida por causa ajena no la repone
- 19-2/6 Bola detenida o desviada por el carro del jugador que empuja un contrario o un compañero-competidor

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-3b: Ver "Bola en Reposo Movida: Bola Movida por otra Bola" en el Índice

BOLA MOVIDA AL MEDIR

18-6/1
Bola movida al medir para determinar si tiene que volver a ser dropada

P Un jugador dropa su bola de acuerdo con las Reglas. La bola rueda y el jugador no está seguro si ha rodado más allá de la distancia de dos palos del lugar en donde primero golpeó una parte del campo. El jugador mide para determinar si debe volver a dropar bajo la Regla 20-2c (vi) y, al hacerlo, origina, accidentalmente, que la bola se mueva. ¿Cuál es la decisión si, (a) la bola había rodado más de la distancia de dos palos o (b) la bola no había rodado más de la distancia de dos palos?

R El jugador no incurre en penalidad por causar que la bola se mueva en ambos casos. (Ver Regla 18-6). Si la bola rodó más de dos palos, debe ser vuelta a dropar. Si la bola no rodó más dos palos, debe ser repuesta.

18-6/2
Bola movida por la bandera al medir

P Al medir con la bandera para determinar el orden de juego, el jugador mueve accidentalmente su bola en juego con la bandera. ¿Cuál es la decisión?

R La respuesta depende de si el movimiento de la bola fue directamente atribuible al acto específico de medir (ver la Regla 18-6). Si el jugador estaba sosteniendo o tocando la bandera en el acto de medir cuando ésta tocó y movió la bola, el movimiento de la bola fue directamente atribuible al acto específico de medir. No hay penalidad y la bola debe ser repuesta.

Si el movimiento de la bola no fue directamente atribuible al acto especifico de medir (por ejemplo el jugador dejó caer la bandera sobre la bola), el jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a y la bola debe ser repuesta.

REGLA 19

BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

19-1. POR CAUSA AJENA

Si la bola en movimiento del jugador es accidentalmente desviada o detenida por cualquier *causa ajena,* es una *eventualidad del juego*, no hay penalidad y la bola debe jugarse como reposa, excepto:

a. Si la bola en movimiento del jugador después de un *golpe* ejecutado fuera del *green* va a reposar en o sobre una *causa ajena* en movimiento o animada, la bola en el *recorrido* o en un *obstáculo* debe ser dropada, o en el *green* colocada, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola vino a reposar en o sobre la *causa ajena* pero no más cerca del *agujero*, y

b. Si la bola en movimiento del jugador después de un *golpe* ejecutado en el *green* es detenida o desviada por, o va a reposar en o sobre, una *causa ajena* en movimiento o animada excepto un gusano, insecto o similar, el *golpe* se cancela. La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

Si la bola no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende, o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona – Ver Regla 17-3b.

Nota: Si la bola en movimiento de un jugador ha sido desviada o detenida deliberadamente por una *causa ajena*:

(a) después de un golpe desde cualquier sitio que no sea desde el *green*, el punto donde la bola habría quedado en reposo debe ser estimado. Si ese punto está:

(i) en el *recorrido* o en un *obstáculo*, la bola debe ser dropada tan cerca de ese punto como sea posible;

(ii) *fuera de límites*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1; o

(iii) en el *green*, la bola debe ser colocada en ese punto.

(b) después de un golpe desde el *green*, el golpe se cancela. La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

Si la *causa ajena* es un *compañero-competidor* o su *caddie*, se aplica la Regla 1-2 al *compañero-competidor*.

(Bola del jugador detenida o desviada por otra bola - ver Regla 19-5)

19-2. POR EL JUGADOR, SU COMPAÑERO, SU CADDIE O SUS EQUIPOS

Si la bola de un *jugador* es accidentalmente desviada o detenida por él mismo, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies* o *equipo,* el jugador incurre en un golpe de penalidad. La bola

debe jugarse como reposa, excepto cuando va a parar en o sobre la ropa o el *equipo* del jugador, de su *compañero*, o de uno de sus *caddies* en cuyo caso la bola en el *recorrido* o en un *obstáculo* debe ser dropada, o en el green colocada, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola quedó en reposo en o sobre el objeto pero no más cerca del *agujero*.
Excepción:
1. Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por él. - ver la Regla 17-3b.
2. Bola dropada. - ver la Regla 20-2a.
(Bola intencionadamente desviada o detenida por el jugador, *compañero* o *caddie* - ver la Regla 1-2).

19-3. POR EL CONTRARIO, CADDIE O EQUIPO EN EL JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *contrario*, su *caddie* o su *equipo*, no hay penalidad. El jugador puede, antes de que se efectúe otro *golpe* por cualquier *bando*, cancelar el *golpe* y jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó por última vez la bola original (ver Regla 20-5) o puede jugar la bola como reposa. Sin embargo, si el jugador opta por no cancelar el golpe y la bola queda en reposo en o sobre la ropa o el *equipo* del *contrario* o de su *caddie*, la bola debe droparse en el *recorrido* o en un *obstáculo* o colocarse en el *green* tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola quedo en reposo en o sobre el objeto pero no más cerca del *agujero*.
Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver Regla 17-3b.
(Bola intencionadamente desviada o detenida por un contrario o su caddie - ver Regla 1-2).

19-4. POR EL COMPAÑERO-COMPETIDOR, CADDIE O EQUIPO EN EL JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

Ver la Regla 19-1 sobre bola desviada por *causa ajena*.
Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera o a cualquier cosa llevada por esa persona* - ver Regla 17-3b.

19-5. POR OTRA BOLA

a. En Reposo

Si la bola en movimiento de un jugador después de un golpe es desviada o detenida por una *bola en juego* y en reposo, el jugador debe jugar su bola como reposa. En el Juego por Hoyos (Match Play) no hay penalidad. En el Juego por Golpes (Stroke Play), no hay penalidad salvo que ambas bolas reposen en el *green* antes de ejecutar el *golpe*, en cuyo caso el jugador incurre en una penalidad de dos golpes.

b. En Movimiento
Si la bola de un jugador en movimiento después de un *golpe* desde cualquier sitio que no sea desde un *green* es desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un *golpe*, el jugador debe jugar su bola como repose, sin penalidad.

Si la bola de un jugador en movimiento después de un *golpe* desde el *green* es desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un *golpe*, el *golpe* del jugador se cancela. La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar, sin penalidad.

Nota: Nada en esta *Regla* anula lo previsto en la Regla 10-1 (Orden de Juego en el Juego por Hoyos) o la Regla 16-1f (Jugar un Golpe Mientras otra Bola Está en Movimiento).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos- Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA: GENERAL

19/1
Bola desviada o detenida por carro compartido por dos jugadores

La Definición de "Equipo" incluye un carro de golf, motorizado o no. Si dos o más jugadores comparten un carro, el carro y todo lo que haya en él, se considera que es equipo de uno de los jugadores que comparten el carro. Si el carro está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten(o por el compañero de uno de los jugadores), el carro y todo lo que haya en él, se considera equipo de ese jugador. De otra manera, el carro y todo lo que haya en él, se considera equipo del jugador que comparte el carro cuya bola (o la bola de su compañero) esté implicada.

Por ejemplo, en Juego por Hoyos (Match Play) individual, si **A** y **B** comparten un carro y la bola en movimiento de **A** es detenida o desviada por el carro, **A** incurre en la penalidad de un golpe (Regla 19-2) salvo que el carro esté siendo conducido o empujado por **B** cuando ocurre el incidente. Si **B** está conduciendo o empujando el carro no hay penalidad y **A** tiene la opción de jugar su bola como repose o repetir el golpe (Regla 19-3).

Decisiones relacionadas

- 18/8 Bola Movida por un carro de golf compartido por dos jugadores

19/2
Consideración de una persona en un coche compartido

P En la Nota 2 de la Definición de "Equipo" existe la frase "y todo lo que lleve en el" ¿incluye a cualquier persona que esté dentro del coche?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 6-4/2.5 Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (trolley)
- 33-1/9.5 Infracción de la condición sobre transporte por el caddie
- 33-8/4 Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf

BOLA DESVIADA O DETENIDA POR CAUSA AJENA

19-1/1
Bola desviada por un poste indicador

P Una bola es desviada por un poste de dirección. ¿Cuál es la decisión?

R Es una eventualidad del juego y la bola debe jugarse como quede, sin penalidad.

19-1/2
Bola desviada por otro jugador de otro grupo al efectuar su golpe

P **A** envía su bola a otra calle donde, antes de pararse, es golpeada por **X** cuando juega su propia bola. La bola de **X** rueda 20 metros y la bola de **A** no se encontró. ¿Cuál es la decisión?

R Cada jugador es una causa ajena con respecto al otro.

Por la Regla 19-1, si **A** hubiese encontrado su bola, tendría que haberla jugado, sin penalidad, desde donde reposaba. Como no se encontró, **A** debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1.

X debe jugar su bola sin penalidad, como repose.

19-1/3
Bola jugada en green desviada por causa ajena en movimiento; golpe no repetido

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor patea y su bola es desviada por una causa ajena en movimiento que no es ni una lombriz ni un insecto ni algo parecido. El competidor no repitió el golpe como lo exige la Regla 19-1b, embocó su bola y después jugó desde el siguiente lugar de salida. ¿Cuál es la decisión?

R El golpe que fue desviado por una causa ajena no cuenta en el resultado del competidor. Cuando el competidor no repitió el golpe jugó desde lugar equivocado. Si la infracción fue

grave, está descalificado (Regla 20-7c). En otro caso cuenta el resultado con la bola original e incurre en dos golpes de penalidad por infracción de la Regla 19.

19-1/4 (Reservada)

19-1/4.1
Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador

P Un jugador se pasa de green. Un espectador (**X**) que está detrás del green desvía o detiene la bola deliberadamente. De acuerdo con la Nota de la Regla 19-1, se debe estimar el punto donde la bola habría quedado en reposo. ¿Cómo estima el jugador el punto en estas circunstancias?

R En el caso de que la bola pudiera haber quedado en reposo donde estaba situado **X** si éste no la hubiera desviado o detenido deliberadamente, el punto donde **X** estaba situado debería ser estimado a los efectos de dropar la bola de acuerdo con la Nota. Por ejemplo, si hubiera habido otro espectador (**Y**) detrás de **X**, la bola podría haber golpeado a **Y**, si **X** la hubiera evitado, y quedar en reposo donde estaba **X**.

Si no hay duda de que la bola hubiera ido a reposar en cualquier otro sitio si **X** no la hubiera desviado o detenido, se debe enjuiciar dónde habría quedado la bola en reposo, y se le debería dar al jugador el beneficio de la duda. Por ejemplo, si no había personas ni objetos detrás de **X** y, sin ninguna duda, la bola habría quedado en reposo o bien en un obstáculo de agua lateral detrás del green o bien en el rough justo antes del obstáculo, el punto estimado para dropar la bola debería ser en el rough justo antes del obstáculo. (Revisada)

19-1/5
Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor

P En el último hoyo de una competición por golpes (Stroke Play), la bola de A reposa en green. **A** tiene un putt para ganar a **B** por un golpe. **A** patea y **B**, viendo que la bola de **A** podría entrar en el agujero, desvía la bola deliberadamente. ¿Cuál es la decisión?

R **A** debe repetir su golpe, sin penalidad – ver la Nota bajo la Regla 19-1. Como el acto de **B** de desviar deliberadamente la bola de su compañero-competidor resultó en una desventaja significativa para **A**, se debería considerar que **B** cometió una grave infracción de la Regla 1-2 (Ejercer Influencia Sobre el Movimiento de la Bola o Alterar las Condiciones Físicas) y debería ser descalificado. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 1-2/0.5 Grave infracción de la Regla 1-2

- 1-2/1 Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero-competidor
- 16-1b/3 Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento
- 16-1b/4 Bola levantada del green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento.
- 17-3/2 El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera

19-1/6
Bola que se había jugado desde fuera del green desviada o cogida por un perro en el green

P Una bola jugada desde fuera del green estaba aproximadamente a medio metro del agujero y aún en movimiento cuando fue movida por un perro hasta un punto a tres metros del agujero. O bien la bola fue desviada por el perro, o bien el perro la cogió con la boca, corrió con ella y la dejó caer. ¿Cuál es la decisión?

R Si la bola fue desviada, se jugaría como reposase, sin penalidad, desde el punto hasta el que fue movida por el perro (Regla 19-1).

Si el perro cogió la bola, el jugador debería haber colocado la bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto en el que estaba la bola original cuando el perro la cogió (Regla 19-1a).

19-1/7
En el green un perro coge o desvía la bola jugada desde el mismo green

P Un jugador juega un golpe en el green y, mientras su bola estaba aún en movimiento, es cogida y llevada o desviada por un perro. ¿Cuál es la decisión?

R En los dos casos se cancela el golpe y la bola debe ser repuesta (Regla 19-1b).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-1: Ver "Bola Desviada o Detenida: Por Causa Ajena" en el Índice

BOLA DESVIADA O DETENIDA POR EL JUGADOR, COMPAÑERO, CADDIE O EQUIPO

19-2/1
Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie

P Un jugador al ejecutar un golpe en el talud de un bunker golpea la bola hacia la parte superior del talud. Entonces la bola rueda hacia abajo por el talud y es detenida accidentalmente por el pie del jugador. El jugador quita su pie y la bola rueda hasta su huella. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en la penalidad de un golpe (Regla 19-2) y debe reponer la bola en el punto donde vino a reposar contra su pie. En estas circunstancias no es de aplicación una penalidad adicional por la Regla 18-2a (Bola en reposo movida por el jugador) siempre que el jugador reponga la bola, ya que acciones relacionadas han dado lugar a que se infrinjan dos Reglas – ver el Principio 4 de la Decisión 1-4/12. Si la bola no se repone antes de que el jugador ejecute su siguiente golpe, el hecho de no reponer la bola se considera una acción no relacionada – ver el Principio 5 de la Decisión 1-4/12 - y pierde el hoyo en el Juego por Hoyos o incurre en una penalidad adicional de dos golpes en el Juego por Golpes bajo la Regla 18-2a, para una penalidad total de tres golpes. (Revisada)

19-2/1.5
Bola que se mueve antes de preparar el golpe y es detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la bola rueda

P La bola de un jugador reposa en una pendiente pronunciada en el recorrido. El jugador se coloca pero, temiendo que la bola pueda moverse, no apoya el palo y por tanto no ha preparado el golpe. La bola rueda hacia atrás y es detenida accidentalmente por el palo del jugador. El jugador aparta entonces su palo y la bola rueda hasta abajo de la pendiente. ¿Tiene penalidad de un golpe el jugador bajo la Regla 19-2?

R Sí, y la bola debe ser repuesta en el punto donde fue detenida. En estas circunstancias no es de aplicación una penalidad adicional bajo la Regla 18-2a (Bola en reposo movida por el jugador) siempre que el jugador reponga la bola, ya que acciones relacionadas han dado lugar a la infracción de dos Reglas – ver el Principio 4 de la Decisión 1-4/12. Si la bola no es repuesta antes de que el jugador ejecute su siguiente golpe, el hecho de no reponer la bola se considera una acción no relacionada (ver el Principio 5 de la Decisión 1-4/12) y el jugador pierde el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en una penalidad adicional de dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play) bajo la Regla 18-2a, para una penalidad total de tres golpes. (Revisada)

Decisiones relacionadas con la 19-2/1 y la 19-2/1.5:

- 18-2b/12 Bola que se mueve después de preparar el golpe y es detenida por el palo del jugador

19-2/2
La bola del jugador golpea a su caddie y queda en reposo fuera de límites

P Un jugador golpea accidentalmente con su bola a su caddie que está dentro de límites y la bola reposa fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad (Regla 19-2) y como la bola está fuera de límites debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1, con otro golpe de penalidad.

19-2/3
La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda en reposo dentro del campo

P La bola de un jugador golpea, accidentalmente, a su caddie que está fuera de límites y queda en reposo en el campo. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad y como la bola quedó en reposo dentro de límites, está en juego (Regla 19-2).

19-2/4
La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda fuera de límites

P La bola del jugador golpea, accidentalmente, a su caddie situado fuera de límites y queda fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad (Regla 19-2) y como la bola reposa fuera de límites debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1, incurriendo en otro golpe más de penalidad.

19-2/5
Bola desviada o detenida por los palos de diferente bando pero llevados en la misma bolsa

P **A** llevaba sus palos en un carro de golf. **B**, que sólo tenía unos pocos palos los llevaba en la bolsa de **A**. **B** juega un golpe que fue desviado por los palos. ¿Cuál es la decisión?

R De acuerdo con el principio de la Definición de "Equipo", los palos deben considerarse equipo de **B**. **B** incurre en un golpe de penalidad y debe jugar la bola como quede (Regla 19-2).

19-2/6
Bola detenida o desviada por el carro del jugador que empuja un contrario o un compañero-competidor

P La bola de un jugador golpea a su propio carro mientras éste es empujado por un contrario o por un compañero-competidor. ¿Cuál es la decisión?

R Como el jugador no comparte el carro con ningún otro jugador, sigue siendo su equipo aunque lo esté empujando un contrario o un compañero-competidor (ver Nota 2 de la Definición de "Equipo").

Si el jugador sabía que su carro estaba siendo empujado por un contrario o por un compañero-competidor, incurre en un golpe de penalidad y debe jugar la bola como repose (Regla 19-2). Si no lo sabía, en equidad (Regla 1-4), no incurre en penalidad y la bola debe jugarse como repose.

Decisiones relacionadas

- 15/10 Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena
- 18-1/3 Jugador que desconoce que su bola fue movida por causa ajena no la repone
- 18-5/3 Competidor y compañero-competidor no sabían que la bola del compañero-competidor movió la bola hasta que concluyó el hoyo

19-2/7
La bola del jugador golpea a su bolsa y después a su caddie

P La bola de un jugador golpea su bolsa que ha sido dejada en el suelo, entonces rebota y da a su caddie. ¿La penalidad es de uno o dos golpes?

R Un golpe (Regla 19-2).

19-2/8
La bola del jugador golpea la bolsa del contrario, o del compañero-competidor, dejada por caddie compartido

P **A** y **B** son, respectivamente, contrarios en Juego por Hoyos (Match Play), o compañeros competidores en Juego por Golpes (Stroke Play), y comparten caddie. Están en el lugar de salida y el caddie está colocado en el punto donde, previsiblemente, llegarán las bolas tras el

golpe de salida. La bola de **A** reposa corta del caddie y la de **B** viene a reposar cerca del caddie. Sin directrices específicas de **A** ni de **B**, el caddie deja la bolsa de palos de **B** cerca de la bola de **B** y regresa con la bolsa de **A** al punto donde reposa la bola de **A**. El siguiente golpe de **A** golpea en la bolsa de **B**. ¿Cuál es la decisión?

R La definición de caddie establece, en parte, "cuando un caddie es empleado por más de un jugador, siempre se considera que, de los jugadores que lo comparten, es el caddie de aquel (o del compañero de aquel) cuya bola está implicada y que el equipo llevado por el caddie se considera que es el equipo del jugador, excepto cuando el caddie actúa bajo las órdenes específicas del otro jugador...".Como **B** no dio directrices específicas al caddie, la bolsa de **B** debe considerarse equipo de **A** en este caso. Es irrelevante que el caddie no transportase la bolsa de **B** en el momento en que la bola de **A** la golpeó.

A incurre en un golpe de penalidad y debe jugar su bola como repose, a menos que la bola haya quedado dentro o encima de la bolsa de **B** (Regla 19-2).

Decisiones relacionadas

- 6-4/1 Significado de "instrucciones específicas" en la definición de "caddie"

19-2/9
Chuleta levantada después del golpe golpea la bola en movimiento

P Un jugador tiene un golpe corto de aproximación al green. Ejecuta un golpe y mientras la bola está todavía en movimiento, ejecuta un swing posterior y levanta una chuleta del suelo con su palo. La chuleta desvía o detiene el movimiento de la bola. ¿Cuál es la decisión?

R Se considera que el jugador ha desviado o detenido accidentalmente su bola en movimiento. Incurre en la penalidad de un golpe y debe jugar la bola como reposa (Regla 19-2).

Decisiones relacionadas

- 18-1/8 Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario
- 18-2a/20.5 Swing de prácticas del jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola
- 18-3b/2 El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador

19-2/10
Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador

P La bola de un jugador reposa en un bunker. Juega y su bola es accidentalmente detenida o desviada por un rastrillo que está siendo sostenido por su caddie. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando una bola es accidentalmente desviada o detenida por un rastrillo sostenido o en contacto con el caddie de un jugador, el caddie ha desviado o detenido accidentalmente la bola en movimiento del jugador, infringiendo la Regla 19-2. El jugador es responsable de esta infracción de las Reglas por parte de su caddie (ver la Regla 6-1). El jugador incurre en una penalidad de un golpe y debe jugar la bola como reposa. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-2: Ver "Bola Desviada o Detenida: Por equipo del jugador o compañero", "Bola Desviada o Detenida: Por el jugador o su compañero" y "Bola Desviada o Detenida: Por el Caddie del Jugador" en el Índice

BOLA DESVIADA O DETENIDA ACCIDENTALMENTE POR CONTRARIO

19-3/1
Bola que golpea accidentalmente al contrario, que estaba fuera de límites, y se queda fuera de límites

P En Juego por Hoyos (Match Play), la bola de un jugador golpea accidentalmente a su contrario que estaba fuera de límites. La bola se queda fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad y el jugador tiene derecho a repetir el golpe (Regla 19-3).

19-3/2
Bola dropada desviada accidentalmente por el contrario o su caddie

P En Juego por Hoyos (Match Play), un jugador dropa su bola conforme a una Regla y la bola es, accidentalmente, desviada por su contrario o el caddie de éste. ¿Cuál es la decisión?

R La bola debe ser vuelta a dropar sin penalidad (Regla 20-2a).

19-3/3
La bola del jugador golpea el carrito del contrario o del compañero-competidor y después su propio carrito

P La bola de un jugador golpea el carrito de su contrario o al de su compañero-competidor y después golpea su propio carrito. ¿Cuál es la decisión?

R En Juego por Hoyos (Match Play), puesto que la bola golpeó primero el equipo de su contrario, el jugador puede volver a jugar el golpe, sin penalidad, independientemente de lo que ocurra después con la bola (Regla 19-3). El jugador, también, puede jugar la bola como

reposa, pero lo haría con un golpe de penalidad porque después de golpear el equipo del contrario su bola golpeó su propio equipo, (Regla 19-2).

En Juego por Golpes (Stroke Play), aunque la bola golpeó primero el equipo del compañero-competidor, el competidor incurre en un golpe de penalidad y debe jugar la bola como repose (Reglas 19-4, 19-1 y 19-2).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-3: Ver "Bola Desviada o Detenida: Por el contrario, caddie o equipo en el Juego por Hoyos (Match Play)" en el Índice

BOLA DESVIADA O DETENIDA POR COMPAÑERO-COMPETIDOR

Para Decisiones relacionadas con la Regla 19-4: Ver "Bola Desviada o Detenida: Por Causa Ajena" en el Índice

BOLA DESVIADA O DETENIDA POR OTRA BOLA

19-5/1
Jugador que levanta su bola en green y la deja a un lado; la bola de un contrario o compañero-competidor jugada a continuación desde el green golpea a la bola del jugador

P **B** levanta su bola del green y la deja a un lado en cualquier otra parte del green. **A** patea y su bola es desviada o detenida por la bola de **B**. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que la bola de **A** ha sido desviada por el equipo de **B** (ver la Nota 1 de la Definición de "Equipo") se aplican las Reglas 19-3 y 19-4.

En Juego por Hoyos (Match Play), **A** no incurre en penalidad y tiene la opción de jugar su bola como repose o cancelar y repetir el golpe (Regla 19-3).

En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** no incurre en penalidad y debe jugar como repose su bola (Regla 19-4 y 19-1).

En ambas formas de juego, **B** debe reponer su bola en el punto donde la levantó (Regla 20-3a).

La Regla 19-5a no se aplica porque la bola de **B** no estaba en juego.

19-5/1.5
Bola levantada y repuesta; entonces rueda y golpea a bola en el green

P En el Juego por Golpes, después de un golpe desde el green, un competidor marca la posición de su bola y la levanta del green. Después de reponer la bola, que queda en reposo, y antes de preparar el golpe, la bola rueda y golpea la bola de su compañero-competidor, que estaba reposando en el green. ¿Incumple el jugador la Regla 19-5a?

R No. El competidor no incurre en penalidad y debe jugar la bola desde su nueva posición. Después de que el competidor ha levantado y repuesto su bola, cualquier movimiento posterior no se considera que sea "después de un golpe" a los efectos de la Regla 19-5a.

19-5/1.7
Bola que se le cae al contrario o al compañero-competidor en el green y cae sobre la bola en movimiento del jugador

P **A** ejecuta un golpe en el green. A **B**, el contrario o compañero-competidor de **A**, se le cae, accidentalmente, su bola que había levantado y cae sobre la bola de **A** que estaba todavía en movimiento. ¿Cuál es la decisión?

R En Juego por Hoyos (Match Play), puesto que la bola de **A** fue desviada por el equipo de **B** (ver la Nota 1 en la Definición de "Equipo") se aplica la Regla 19-3. **A** tiene la opción de jugar su bola como repose o cancelar el golpe y repetirlo. Ni **A** ni **B** incurren en penalidad.

En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de **A** ha sido desviada por una causa ajena en movimiento, por lo que **A** debe cancelar el golpe y repetirlo sin penalidad de acuerdo con la Regla 19-1b. **B** no incurre en penalidad.

En ambas formas de juego, **B** debe reponer su bola en el punto donde la levantó (Regla 20-3a).

La Regla 19-5b no es de aplicación porque la bola de **B** no estaba en movimiento después de un golpe.

19-5/2
La bola del competidor jugada desde el green golpea una bola en green perteneciente a un competidor que juega en otro grupo

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **C** y **D** juegan juntos. **A** y **B** van detrás de ellos. La bola de **C** está en green pero, como **D** está buscando bola, **C** y **D** dan paso a **A** y **B**. Seguidamente, **A** patea y su bola golpea a la bola de **C**. ¿Cuál es la decisión?

R **A** incurre en dos golpes de penalidad y debe jugar la bola como repose (Regla 19-5). **C** debe reponer su bola sin penalidad (Regla 18-5).

19-5/3 (Reservada)

19-5/4
La bola del competidor jugada desde el green toca, pero no mueve, la bola del compañero-competidor, también en green

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** patea y su bola queda en reposo tocando a la bola de **B**. La bola de **B** no se mueve ni ha impedido que la bola de **A** ruede más. ¿Cuál es la decisión?

R Como la bola de **A** no fue desviada ni detenida por la bola de **B**, **A** no incurre en penalidad por la Regla 19-5 ni por ninguna otra. Sin embargo, si hay alguna duda de si se ha movido la bola de **B** o ésta ha hecho que se pare la bola de **A**, debería resolverse en contra de **A**.

19-5/5
Bola provisional golpeada por la original

P La bola original de un jugador golpea y mueve su bola provisional. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 19-5 no es aplicable porque la bola provisional no está en juego. La Regla 19-2 no se aplica porque la bola provisional no es equipo del jugador (ver Decisión 18/7). En equidad (Regla 1-4), y por analogía con la Regla 19-5a, el jugador jugará la bola como reposa y no hay penalidad excepto que, en Juego por Golpes (Stroke Play), si ambas bolas reposaban en el green antes del golpe, el jugador incurre en dos golpes de penalidad.

Decisiones relacionadas

- 3-3/7 La bola original golpea a la segunda bola o viceversa
- 18-5/2 Bola original golpeada por bola provisional

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-5: Ver "Bola Desviada o Detenida: Por Otra Bola en Reposo" en el Índice

REGLA 20

LEVANTAR, DROPAR O COLOCAR; JUGAR DESDE LUGAR EQUIVOCADO

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

20-1. LEVANTAR Y MARCAR

Una bola que ha de levantarse bajo las *Reglas* puede ser levantada por el jugador, su *compañero* u otra persona autorizada por el jugador. En cualquiera de esos casos, el jugador es responsable de cualquier infracción de las *Reglas*.

La posición de la bola debe ser marcada antes de que sea levantada bajo una *Regla* que requiere reponerla. Si no es marcada, el jugador incurre en un golpe de penalidad y la bola debe ser repuesta. Si no es repuesta, el jugador incurre en la penalidad general por infracción de esta Regla pero no hay penalidad adicional por la Regla 20-1.

Si una bola o un marcador de bola son accidentalmente *movidos* en el proceso de levantar la bola bajo una *Regla* o al marcar su posición, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de marcar su posición o de levantar la bola. De otra manera, el jugador incurre en un golpe de penalidad bajo esta Regla o la Regla 18-2a.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por no proceder de acuerdo con las Reglas 5-3 ó 12-2, no hay penalidad adicional bajo la Regla 20-1.

Nota: La posición de una bola que ha de levantarse debería marcarse colocando un marcador de bola, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la bola. Si el marcador de bola interfiere con el juego, *colocación* o con el *golpe* de otro jugador, debería colocarse hacia un lado a una distancia de una o más cabezas de palo.

20-2. DROPAR Y VOLVER A DROPAR

a. Por Quién y Cómo

Una bola que ha de ser dropada bajo las *Reglas* debe ser dropada por el propio jugador. Este debe permanecer erguido, mantener la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y dejarla caer. Si una bola es dropada por cualquier otra persona o de cualquier otra forma y el error no es corregido en la forma prevista en la Regla 20-6, el jugador incurre en la penalidad de un golpe.

Si la bola al ser dropada, toca a cualquier persona o al *equipo* de cualquier jugador, antes o después de tocar una parte del *campo* y antes de quedar en reposo, la bola debe volver a droparse sin penalidad. No hay límite al número de veces que una bola debe volver a droparse en esas circunstancias.

(Hacer algo para influir en la posición o el movimiento de la bola - ver la Regla 1-2).

b. Dónde Dropar

Cuando una bola ha de ser dropada tan cerca como sea posible de un punto específico, debe ser dropada no más cerca del *agujero* que ese punto específico, el cual, si el jugador no lo conoce exactamente, debe ser estimado.

Cuando una bola se dropa, debe tocar en primer lugar una parte del *campo* donde la *Regla* aplicable requiera ser dropada. Si no es dropada así, se aplicarán las Reglas 20-6 y 20-7.

c. Cuando Volver a Dropar

Una bola dropada se volverá a dropar sin penalidad si:

(i) rueda y queda en reposo dentro de un *obstáculo*;

(ii) rueda y queda en reposo fuera de un *obstáculo*;

(iii) rueda y queda en reposo en un *green*;

(iv) rueda y queda en reposo *fuera de límites*;

(v) rueda a y queda en reposo en una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio bajo la Regla 24-2b (*obstrucción* inamovible), Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (*green equivocado*) o una Regla Local (Regla 33-8a), o rueda de nuevo al impacto de bola del cual fue levantada bajo la Regla 25-2 (bola empotrada);

(vi) rueda y queda en reposo a más de dos palos de distancia de donde tocó por primera vez una parte del *campo*;

(vii) rueda y queda en reposo más cerca del *agujero* que:

(a) su posición original o su posición estimada (ver la Regla 20-2b), salvo que las *Reglas* lo permitan de otra manera; o

(b) el *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio posible (Regla 24-2, 25-1 ó 25-3); o

(c) el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1).

Si la bola al volver a droparla rueda a alguna de las posiciones arriba mencionadas, debe ser colocada tan cerca como sea posible del punto donde tocó por primera vez una parte del *campo* cuando se volvió a dropar.

Nota 1: Si una bola al ser dropada o vuelta a dropar queda en reposo y seguidamente se *mueve*, la bola debe jugarse como repose, a no ser que proceda aplicar lo estipulado en cualquier otra *Regla*.

Nota 2: Si una bola que ha de volver a droparse o ha de ser colocada bajo esta *Regla* no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra bola.

(Uso de zonas de dropaje - ver Apéndice I Parte B; sección 8)

20-3. COLOCAR Y REPONER

a. Por Quién y Dónde

Una bola que ha de colocarse bajo las *Reglas* debe ser colocada por el jugador o su *compañero*.

Una bola que ha de reponerse bajo las Reglas debe ser repuesta por cualquiera de los siguientes: (i) la persona que levantó o *movió* la bola, (ii) el jugador, o (iii) el *compañero* del jugador. La bola debe ser colocada en el punto desde donde fue levantada o *movida*. Si la bola es colocada o repuesta por otra persona y el error no se corrige como estipula la Regla 20-6, el jugador incurre en un golpe de penalidad. En cualquiera de estos casos, el jugador es responsable de cualquier otra infracción de las *Reglas* que ocurra como resultado del acto de colocar o reponer la bola.

Si una bola o un marcador de bola son accidentalmente *movidos* en el proceso de colocar o reponer la bola, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de colocar o reponer la bola, o de quitar el marcador de bola. De otra manera, el jugador incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a o 20-1.

Si una bola que debe ser repuesta, es colocada en cualquier punto distinto del que fue levantada o movida y el error no se corrige como se contempla en la Regla 20-6, el jugador incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes (Stroke Play) por una infracción de la Regla aplicable.

b. Alteración del Lugar de reposo (lie) de la Bola que ha de Colocarse o Reponerse

Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de colocarse o reponerse ha sido alterado:

(i) excepto en un *obstáculo*, la bola debe ser colocada en el lugar más próximo y similar al lugar de reposo (lie) original, que no esté a más de un palo de distancia del lugar de reposo (lie) original, no más cerca del *agujero*, ni en un *obstáculo*,

(ii) en un *obstáculo de agua,* la bola debe ser colocada de conformidad con la Cláusula (i) anterior, excepto que la bola debe ser colocada en el *obstáculo de agua*,

(iii) en un *bunker*, el lugar de reposo (lie) original debe recrearse de la manera más similar posible, y la bola debe colocarse en ese punto.

Nota: Si el reposo original de una bola que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado y es imposible determinar el punto donde la bola se ha de colocar o reponer, se aplica la Regla 20-3b si el reposo original es conocido, y se aplica la Regla 20-3c si el reposo original no es conocido.

Excepción: Si el jugador está buscando o identificando una bola cubierta por arena – ver la Regla 12-1a.

c. Punto no Determinable

Si es imposible determinar el punto donde la bola ha de colocarse o reponerse:

(i) en el *recorrido*, la bola debe ser dropada tan cerca como sea posible del lugar donde reposaba pero no en un *obstáculo* o un *green*;

(ii) en un *obstáculo*, la bola debe ser dropada en el *obstáculo* tan cerca como sea posible del lugar donde reposaba;

(iii) en el *green*, la bola debe ser colocada tan cerca como sea posible del lugar en que reposaba pero no en un *obstáculo*.

Excepción: Al reanudarse el juego (Regla 6-8d), si el punto donde la bola ha de ser colocada es imposible de determinar, dicho punto debe ser estimado y la bola colocada en el punto estimado.

d. La Bola no Permanece en Reposo en el Punto

Si una bola al colocarse no permanece en reposo en el punto en que fue colocada, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta. Si continúa sin permanecer en reposo en ese punto:

(i) excepto en un *obstáculo*, la bola debe ser colocada en el punto más próximo en el que pueda permanecer en reposo que no esté más cerca del *agujero* ni en un *obstáculo*,

(ii) en un *obstáculo*, debe ser colocada en el *obstáculo* en el punto más próximo en el que pueda quedar en reposo, y no más cerca del *agujero*.

Si una bola al colocarla permanece en reposo en el punto en que ha sido colocada y seguidamente se *mueve*, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como repose, salvo que sea de aplicación lo establecido en alguna otra *Regla*.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 20-1, 20-2 o 20-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola *sustituida* bajo una de estas Reglas cuando tal *sustitución* no está permitida, incurre en la penalidad general por infracción de esa Regla, pero no hay penalidad adicional bajo esa Regla. Si un jugador dropa una bola de manera incorrecta y juega desde lugar equivocado o si la bola ha sido puesta en juego por una persona no permitida por las *Reglas* y jugada entonces desde lugar equivocado, ver la Nota 3 de la Regla 20-7c.

20-4. CUANDO UNA BOLA DROPADA O COLOCADA ESTÁ EN JUEGO

Si la *bola en juego* de un jugador ha sido levantada, está de nuevo en juego al droparse o colocarse.

Una *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego* cuando ha sido dropada o colocada.

(Bola incorrectamente sustituida - ver la Regla 15-2)

(Levantar una bola incorrectamente sustituida, dropada o colocada - ver la Regla 20-6).

20-5. EJECUTAR EL GOLPE SIGUIENTE DESDE DONDE SE JUGÓ EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador elige o está obligado a ejecutar su siguiente *golpe* desde donde ejecutó su *golpe* anterior, debe proceder como sigue:

(a) En el Lugar de Salida: la bola a jugar debe ser jugada desde dentro del *lugar de salida*. Puede jugarse desde cualquier lugar dentro del *lugar de salida* y puede ser acomodada.

(b) En el Recorrido: la bola a jugar, debe ser dropada, y al droparla, debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

(c) En un Obstáculo: la bola a jugar, debe ser dropada, y al droparla, debe tocar primero una parte del *campo* dentro del *obstáculo*.

(d) En el Green: la bola a jugar debe ser colocada en el *green*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 20-5:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

20-6. LEVANTAR UNA BOLA INCORRECTAMENTE SUSTITUIDA, DROPADA O COLOCADA

Una bola incorrectamente *sustituida*, dropada o colocada en un lugar equivocado o de otra manera no conforme con las *Reglas* pero no jugada, puede ser levantada sin penalidad y el jugador debe entonces proceder correctamente.

20-7. JUGAR DESDE LUGAR EQUIVOCADO

a. General

Un jugador ha jugado desde lugar equivocado si ejecuta un *golpe* a su *bola en juego*:

(i) en una parte del *campo* donde las *Reglas* no permiten ejecutar un *golpe* o dropar o colocar una bola; o

(ii) cuando las *Reglas* requieren que una bola dropada vuelva a ser dropada o una bola *movida* sea repuesta.

Nota: Para una bola jugada desde fuera del *lugar de salida* o desde un *lugar de salida* equivocado - ver Regla 11-4.

b. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado, pierde el hoyo.

c. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *competidor* ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado incurre en la penalidad de dos golpes bajo la Regla aplicable. El *competidor* debe acabar el hoyo con la bola jugada desde el lugar equivocado, sin corregir su error, siempre que no haya cometido una grave infracción (ver Nota 1).

Si un *competidor* se da cuenta de que ha jugado desde un lugar equivocado y cree que ha podido cometer una grave infracción, debe, antes de ejecutar un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida,* terminar el hoyo con una segunda bola jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si el hoyo que está jugando es el último hoyo de la vuelta, debe declarar, antes de abandonar el *green*, que acabará el hoyo con una segunda bola jugada conforme a las *Reglas*.

Si el *competidor* ha jugado una segunda bola, debe informar de los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta; si no lo hace así, está descalificado. El *Comité* debe determinar si

el *competidor* ha cometido una grave infracción de la *Regla* aplicable. Si lo ha hecho, cuenta el resultado con la segunda bola y el *competidor* debe añadir dos golpes de penalidad a su resultado con esa bola. Si el *competidor* ha cometido una grave infracción y no la ha corregido como se ha señalado anteriormente, está descalificado.

Nota 1: Se considera que un *competidor* ha cometido una grave infracción de la *Regla* aplicable si el *Comité* considera que ha conseguido una ventaja significativa como resultado de haber jugado desde un lugar equivocado.

Nota 2: Si un *competidor* juega una segunda bola bajo la Regla 20-7c y se decide que no cuenta, los *golpes* ejecutados con esa bola y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente al jugar esa bola, no se tienen en cuenta. Si se decide que la segunda bola es la que cuenta, el *golpe* jugado desde lugar equivocado y cualquier *golpe* jugado posteriormente con la bola original, incluidos los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por jugar esa bola, no se tienen en cuenta.

Nota 3: Si un jugador incurre en penalidad por ejecutar un *golpe* desde un lugar equivocado, no hay penalidad adicional por:

(a) *sustituir* una bola cuando no está permitido;

(b) dropar una bola cuando las *Reglas* requieren que sea colocada, o colocar una bola cuando las *Reglas* requieren que sea dropada;

(c) dropar una bola de manera incorrecta; o

(d) que una bola sea puesta en juego por una persona no permitida para hacerlo así bajo las *Reglas*.

SITUACIONES Y PROCEDIMIENTO DE ALIVIO: GENERAL

20/1
Palo usado para medir

P Un jugador al aliviarse de acuerdo con una Regla usa su "driver" para medir la distancia de un palo o dos palos prescritos en la Regla correspondiente. Dropa una bola correctamente y la bola rueda menos de la distancia de dos drivers pero más que la de dos putters desde el punto donde la bola golpeó por primera vez una parte del campo al ser dropada.

De acuerdo con la Regla 20-2c una bola dropada debe volverse a dropar si rueda a más de dos palos de distancia. Si la bola acaba reposando en un mal lie, ¿Puede el jugador optar a usar su putter para medir la distancia que ha rodado su bola, en cuyo caso volvería a dropar de acuerdo con la Regla 20-2c, y librarse así del mal lie de su bola?

R No. El jugador debe continuar usando el palo que utilizó para la medición original para todas las mediciones necesarias en una situación dada.

20/2
Pedir prestado un palo para medir

Las Reglas requieren que una bola que ha de ser dropada sea dropada por el propio jugador. Con el propósito de medir, el jugador que ha de dropar puede utilizar cualquier palo que haya seleccionado para la vuelta (Regla 4-4). También puede pedir prestado un palo para medir a cualquiera, incluyendo a su compañero. Si pide un palo prestado y dropa una bola y la juega, no incurre en penalidad siempre que el mismo resultado hubiese podido ser obtenido con uno de los palos del propio jugador seleccionados para la vuelta. Si no hubiese podido obtener el mismo resultado midiendo con uno de sus propios palos, incurre en la penalidad bajo la Regla aplicable por jugar desde lugar equivocado (ver la Regla 20-7).

Decisiones relacionadas con la 20/1 y la 20/2

- 20-2b/2 Medir palos de distancia
- 25-1b/15 Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio

LEVANTAR Y MARCAR LA BOLA

20-1/0.5
Si debe levantar la bola el propio jugador

P La Regla 20-1 establece: "Una bola que ha de levantarse conforme a las Reglas, puede ser levantada por el jugador, su compañero u otra persona autorizada por el jugador". En cambio, otras Reglas (por ejemplo, la Regla 24-2b (i) y la 25-1b (i) establecen que el jugador levantará la bola. ¿Debe prevalecer la Regla 20-1 sobre otras Reglas que implican que sea el propio jugador el que debe levantar la bola?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 20-3a/0.5 Si debe colocar o reponer la bola el propio jugador

20-1/0.7
Levantar la bola para determinar la aplicación de una regla

P ¿Puede un jugador levantar su bola para determinar si tiene derecho a alivio bajo una Regla (por ejemplo, para determinar si su bola está en un hoyo hecho por un animal de madriguera o está empotrada)?

R En equidad (Regla 1-4), si un jugador tiene una razón para creer que tiene derecho a alivio de una condición, el jugador puede levantar su bola, sin penalidad, con tal que anuncie, previamente, su intención a su contrario en Juego por Hoyos (Match Play), o a su marcador o compañero-competidor en Juego por Golpes (Stroke Play), marque la posición de la bola

antes de levantarla, no limpie la bola y le dé la oportunidad de observar el proceso a su contrario o compañero-competidor.

Si la bola reposa en una posición en la que el jugador tiene derecho a alivio, puede aliviarse bajo la Regla aplicable. Si el jugador tiene derecho a alivio y no cumple con este procedimiento, no hay penalidad siempre que se alivie bajo la Regla aplicable (ver la Decisión 18-2a/12).

Si la bola no reposa en una posición en la que el jugador tenga derecho a alivio, o si el jugador tiene derecho a alivio pero decide no tomarlo, la bola debe ser repuesta y el contrario, marcador o compañero-competidor deben tener la oportunidad de observar la reposición. Si un jugador que es requerido a reponer la bola, no lo hace antes de ejecutar un golpe, incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play) bajo la Regla 20-3a, pero no hay penalidad adicional por no haber cumplido con el procedimiento para levantarla o bajo las Reglas 20-1 o 21.

Si el jugador levanta una bola sin tener una razón para creer que reposa en una posición de la que tiene derecho a alivio sin penalidad o si la bola no reposa en una posición que da derecho a alivio al jugador y el jugador no cumple con este procedimiento, incurre en la penalidad de un golpe pero no hay penalidad adicional bajo la Regla 20-1 o 21.

Decisiones relacionadas

- 5-3/7 Bola supuestamente inservible para el juego; intervención del Comité

20-1/1
Bola levantada en green por error creyendo es bola equivocada

P Un jugador, creyendo erróneamente que la bola que ha jugado al green es bola equivocada, la levanta sin marcar su posición. Entonces se da cuenta que la bola es su bola en juego. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad y debe reponer su bola (Regla 20-1).

20-1/2
Bola del jugador levantada por el contrario sin autorización

P En un match entre **A** y **B**, **B** sin autorización de **A** marca la posición de la bola de éste y levanta del green la bola de **A**. ¿Tiene penalidad **B**?

R Sí. De acuerdo con la Regla 20-1, la bola de un jugador sólo puede ser levantada por el contrario con la autorización del jugador. Puesto que **B** no estaba autorizado a levantar la bola de **A**, **B** incurre en la penalidad de un golpe (Regla 18-3b).

20-1/3
Bola marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; el contrario no está de acuerdo

P En Juego por Hoyos (Match Play), **B** marca la posición de la bola de **A** y la levanta sin su autorización. **B** emboca su bola. **A** quita la marca con que **B** marcó la posición de su bola (**A**) y reclama el hoyo. **B** no está conforme. ¿Cuál es la decisión?

R **B** incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-3b) por levantar la bola de **A** sin autorización. **A** incurre en un golpe de penalidad por levantar el marcador de bola (Regla 20-1). **A** debe reponer su bola y terminar el hoyo; si no lo hace, **A** pierde el hoyo.

20-1/4
Bola de un competidor levantada sin su autorización por el compañero-competidor

P En Stroke play, un compañero-competidor levanta la bola de un competidor en green, sin su autorización. Tal acción es contraria a la Regla 20-1. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad y la bola debe ser repuesta. (Regla 18-4).

Decisiones relacionadas con la 20-1/2, 20-1/3 y 20-1/4:

- 30-3f/10 La bola del jugador levantada sin autorización por su contrario en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play)

20-1/5
Bola de un competidor levantada sin autorización por el caddie del compañero-competidor quien, a continuación la sustituye por otra bola que el competidor juega.

P La bola de un competidor que reposaba en green es levantada por el caddie de un compañero –competidor sin la autorización del competidor. A continuación, el caddie del compañero-competidor, por error, sustituye la bola por otra y el competidor la juega. El error se descubre entonces. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando un competidor autoriza a otra persona a levantar su bola, el competidor es responsable de cualquier infracción de las Reglas (Regla 20-1). Normalmente lo contrario también es aplicable, es decir, el competidor no es responsable de una infracción de una Regla causada por el levantamiento no autorizado de su bola. Por tanto, en este caso, el competidor no debería ser penalizado por la Regla 15-2. El competidor debería terminar el hoyo con la bola sustituta sin penalidad.

Decisiones relacionadas

- 15-2/2 Jugador que por error sustituye la bola en green; el error se descubre antes de jugar un golpe
- 20-6/3 Bola erróneamente sustituida al ser dropada; corrección del error

20-1/5.5
Marcador de bola movido accidentalmente por el Jugador

P Un jugador marcó la posición de su bola en green y la levantó. Cuando llegó su turno de jugar no encontraba su marcador. Posteriormente, lo encontró pegado a la suela de su zapato y supuso que lo había pisado accidentalmente mientras ayudaba a su compañero a ver la línea de su putt. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 20-1 que exige que la posición de la bola se marque antes de levantarla y que el marcador permanezca en su posición hasta que la bola sea repuesta. El jugador deberá colocar la bola tan cerca como sea posible de su posición original pero no más cerca del agujero (Regla 20-3c).

De acuerdo con el último párrafo de la Regla 20-1, un jugador está exento de penalidad si su marcador es movido accidentalmente en el proceso de levantar la bola o marcar su posición. En este caso, el marcador no fue movido durante tal proceso.

20-1/6
Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador en el proceso de marcar la posición de la bola

P Un jugador marcó la posición de su bola con una moneda, levantó la bola y presionó la moneda con la base de su putter. Caminó hacia el extremo del green y se dio cuenta entonces que la moneda había quedado adherida a la base de su putter. ¿Cuál es la decisión?

R En este caso, el desplazamiento del marcador es directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la bola.

En consecuencia no se incurre en penalidad y la bola o el marcador deben ser repuestos. Si el punto donde la bola o el marcador reposaba no es conocido, debe colocarse lo más cerca posible de donde reposaba, pero no más cerca del agujero (Regla 20-3c).

20-1 /6.5
Marcador de bola aplastado por el contrario.

P En el Juego por Hoyos (mach play), el marcador de bola del jugador en el green, es aplastado por el contrario. ¿Infringe el contrario las Reglas?

R No. La Regla 18-3b no se aplica a marcadores de bola. Sin embargo si el marcador de bola fuese movido de tal forma que ya no marcase la posición de la bola con exactitud, en Equidad (Regla 1-4) el contrario incurriría en un golpe de penalidad. Si el contrario aplastó el marcador de bola con la autorización del jugador, y tal acción provocó que el marcador se moviese, no habría penalidad para ninguno de los jugadores (ver Decisión 20-1/6).

20-1/7
Marcador de bola movido accidentalmente por el caddie del contrario

P El caddie de un jugador da una patada, accidentalmente, al marcador de una bola de su contrario acercándolo al agujero. ¿Cuál es la decisión?

R En equidad (Regla 1-4), el marcador debería ser repuesto lo más cerca posible del lugar en el que estaba y el jugador debería incurrir en un golpe de penalidad.

Decisiones relacionadas

- 2-4/5 Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe
- 30/5 En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario

20-1/8
Marcador de bola levantado por el jugador al creer erróneamente que había ganado el hoyo

P Un jugador creyendo erróneamente haber ganado el hoyo levanta su marcador de bola. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad (Regla 20-1) y debe reponer su bola.

Decisiones relacionadas

- 2-4/3 Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe
- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 9-2/5 Información Incorrecta que Ocasiona que el Contrario Levante el Marcador de su Bola

20-1/9
Marcador de bola levantado por causa ajena

P **A** marcó la posición de su bola en green mientras el partido o grupo que le seguía les pasaba. Después de que el grupo siguiente o partido habían pasado, **A** no pudo encontrar la

marca de su bola. Aparentemente había sido levantada por uno de los jugadores que pasaron. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 20-3c, **A** debe colocar su bola en el green lo más cerca posible de donde reposaba.

20-1/10 (Reservada)

20-1/10.5
Marcador de bola movido por viento o agua accidental durante una vuelta estipulada

P Durante una vuelta estipulada, un jugador marca la posición de su bola y la levanta conforme a una Regla. Antes de que el jugador reponga su bola, el viento o agua accidental mueven el marcador de bola. ¿Cuál es el procedimiento?

R Debe reponerse la bola o el marcador de bola sin penalidad. Si una bola ha sido levantada bajo una Regla que requiere que sea repuesta, debe colocarse en el punto desde el que fue levantada (Regla 20-3a).

20-1/11
Marcador de bola que ayuda a otro jugador

P Un jugador marca la posición de su bola en green y el marcador está situado de forma que podría ayudar a su contrario o su compañero- competidor en la alineación para su putt. Por ello, el jugador se dispone a desplazarlo hacia un lado una o dos cabezas de putter, pero el contrario o el compañero-competidor dice que quiere que deje el marcador donde está. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador tiene derecho a desplazar el marcador de su bola a un lado. El contrario o el compañero-competidor no puede insistir en que se deje donde está en razón de los propósitos de las Reglas 8-2b y 22-1.

Decisiones relacionadas

- 22/6 Un competidor exige que no sea levantada una bola situada donde puede ayudarle.

20-1/12
Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos

P Un jugador marca la posición de su bola en el green con una moneda y levanta la bola. Entonces, él colocó su dedo sobre la moneda, mientras barría lateralmente algunos impedimentos sueltos de tal manera que no movió la moneda. Al levantar su dedo, la moneda quedó pegada inicialmente a su dedo antes de caer al suelo e ir a reposar en una posición diferente. ¿Cuál es la decisión?

R El acto de colocar el dedo sobre la moneda es considerado como una extensión del proceso de marcar (ver Decisión 20-1/6). Por tanto, como el movimiento de la moneda era directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la bola, el jugador no incurre en penalidad y la bola o el marcador de bola debe ser repuesto. (Regla 20-1).

20-1/13
Bola golpeada con el pie accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia

P **A** pide a **B** que levante su bola (la de **B**) porque interfiere con el juego de **A**. Al dirigirse **B** hacia su bola para levantarla, la golpea accidentalmente con el pie. ¿Cuál es la decisión?

R **B** incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a porque el movimiento de la bola no es directamente atribuible al acto específico de marcar la posición o de levantar de la bola. **B** debe reponer su bola.

Decisiones relacionadas

- 12-1/5 Jugador desplaza su Bola con el pie mientras la busca en agua, en un Obstáculo de Agua

20-1/14
Bola movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca a la bola para levantarla

P Un jugador en el green al acercarse a su bola para levantarla, se le cae el putter sobre la bola y ésta se mueve. ¿Se puede considerar que no hay penalidad puesto que la Regla 20-1 señala que no hay penalidad si la bola se mueve accidentalmente en el proceso de levantarla?

R No. El jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a ya que el movimiento de la bola no es directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de bola o de levantarla.

20-1/15
Significado de "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a

P ¿Cuál es el significado de la expresión "directamente atribuible al acto específico" en las Reglas 20-1 y 20-3a?

R En la Regla 20-1 la expresión se refiere al acto específico de colocar un marcador de bola detrás de la bola, de colocar un palo a un lado de la bola, o de levantar la bola de tal forma que la mano del jugador, la colocación del marcador o del palo, o el acto de levantar la bola hacen que se mueva la bola o el marcador.

En la Regla 20-3a la expresión se refiere al acto específico de colocar o reponer una bola delante del marcador, colocar un palo a un lado de un marcador de bola o levantar el marcador de forma que la mano del jugador, la colocación de la bola o del palo, o el acto de levantar el marcador de bola hacen que se mueva la bola o el marcador.

Ninguna de las dos Reglas considera "directamente atribuible" cualquier movimiento accidental de la bola o del marcador de bola que ocurra antes o después de este acto específico, como por ejemplo si se cae la bola o el marcador de bola, independientemente de la altura desde la que caen, por lo que el jugador incurriría en un golpe de penalidad.

20-1/15.5
Lie de la bola alterado en el acto de marcar la posición de la bola

P Un jugador marca la posición de su bola, y como resultado del acto de marcar se altera el lie de la bola. ¿Debe el jugador restaurar el lie que tenía antes de marcar la bola?

R No. El acto de colocar un marcador de bola puede provocar una alteración del lie de la bola, por ejemplo el peso del marcador puede aplastar un poco la hierba, o se pueden desplazar granos de arena al colocar o quitar el marcador. Tales circunstancias pueden mejorar o empeorar el lie de la bola, y el jugador debe aceptar el resultado.

Si el jugador intentase restaurar el lie en estas circunstancias, o si mejorase el lie como consecuencia de unas acciones que excedieran de lo necesario para el proceso de marcar, incurriría en penalidad por la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas

- 13-2/15 Espacio para efectuar el swing mejorado al quitar obstrucción inamovible
- 13-2/15.5 La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción

20-1/16
Método usado para marcar la posición de la bola.

P La Nota a la Regla 20-1 establece que "la posición de una bola que ha de ser levantada debería ser marcada colocando un marcador de bola, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la bola". ¿Está penalizado un jugador si usa un objeto que no es similar a un marcador de bola o una pequeña moneda para marcar la posición de su bola?

R No. La provisión en la Nota a la Regla 20-1 es una recomendación de la mejor práctica, pero no hay penalidad por no actuar de acuerdo con la Nota. Ejemplos de métodos para marcar la posición de una bola que no están recomendados, pero son permitidos son los siguientes:

- Colocar el talón de un palo al lado o detrás de la bola;
- Usar un tee;
- Usar un impedimento suelto.
- Trazar una línea, siempre que el green no sea probado (Regla 16-1d) y no se indique una línea para el putt (Regla 8-2b). Como esta práctica puede causar daño al green, no es aconsejable.

Sin embargo, bajo la Regla 20-1 es necesario marcar físicamente la posición de la bola. La referencia a una marca existente en el suelo no constituye marcar la posición de una bola. Por ejemplo, no está permitido marcar la posición con referencia a una marca en el green.

Cuando se mueve una bola o un marcador de bola a un lado para evitar que interfiera con la colocación o golpe de otro jugador, el jugador puede medir desde el lado de la bola o el marcador. Para reponer la bola con precisión en el punto del que fue levantada, los pasos usados para mover la bola o el marcador de bola a un lado deberían invertirse.

20-1/17
Tee que marca la posición de la bola del jugador desvía la bola del contrario

P En Juego por Hoyos (Match Play), **B** utiliza un tee de madera para marcar la posición de su bola. La bola de **A** es desviada por el soporte. ¿Cuál es la decisión?

R El tee no es equipo de **B**, (ver Definición de “Equipo”). No hay penalidad. **A** debe jugar su bola como repose. **A** debería haber pedido a **B** que moviese el tee una o más cabezas de palo hacia un lado o que marcara la posición de su bola con un marcador o con una pequeña moneda u otro objeto similar (ver Nota a la Regla 20-1).

20-1/18 (Reservada)

20-1/19
Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola

P Cuando se marca la posición de una bola, ¿debe colocarse el marcador detrás o puede también colocarse al lado o delante de la bola?

R No hay limitación. Sin embargo, si un jugador coloca su marcador delante de la bola en el green y en el proceso hace algo al green que mejore la línea de putt (por ejemplo, aplasta una hierba levantada) infringe la Regla 13-2.

Colocar un marcador delante de la bola no es recomendable pero no infringe la Regla 16-1a porque esta Regla permite tocar la línea de putt al levantar una bola, y marcar la posición de la bola forma parte del proceso de levantarla. (Revisada)

20-1/20
Jugador que coloca el marcador aproximadamente cinco centímetros detrás de la bola

P Un jugador coloca sistemáticamente su marcador de bola unos cinco centímetros detrás de la misma, en el green. Dice que lo hace para evitar moverla accidentalmente. ¿Es correcta esta forma de marcar?

R No. Un jugador que coloca un marcador cinco centímetros detrás de la bola no puede considerarse que haya marcado con suficiente exactitud la posición de la bola. Por ello, cada vez que lo hace, incurre en un golpe de penalidad por la Regla 20-1, y debe colocar la bola lo más cerca posible de donde fue levantada (Regla 20-3c). La acción del jugador es innecesaria puesto que la Regla 20-1 establece que no hay penalidad si una bola se mueve accidentalmente en el proceso de marcarla o levantarla bajo una Regla.

Decisiones relacionadas con la 20-1/19 y la 20-1/20:

- 16-1a/17 Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original

20-1/21 (Reservada)

20-1/22
Golpear la Bola hacia un lado después de marcar su posición, en lugar de levantarla

P Un jugador cuya bola está en green, marca la posición de ésta y en lugar de levantarla la golpea hacia un lado con su putter. ¿Cuál es la decisión?

R Golpear la bola hacia un lado es el equivalente a levantar la bola de acuerdo con la Regla 20-1. No hay penalidad, salvo que el acto se haga con el propósito de probar la superficie del green (Regla 16-1d) o jugar un golpe de práctica (Regla 7-2).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-1: Ver "Bola Levantada" y "Marcar la Posición de la Bola" en el Índice

DROPAR Y VOLVER A DROPAR: POR QUIÉN Y CÓMO

20-2a/1
Penalidad cuando la bola es dropada de forma distinta a la prescrita

P Si se dropa una bola de forma distinta a la señalada en la Regla 20-2a y el error no se corrige, la Regla señala un golpe de penalidad. Sin embargo, la penalidad general por infracción de la Regla 20-2 es pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Juego por Golpes (Stroke Play)). ¿Qué penalidad se aplica?

R Se aplica la penalidad de un golpe, específicamente señalada en la Regla 20-2a.

20-2a/2
Dar efecto a la bola al droparla

P Un jugador intencionadamente da efecto a la bola al droparla. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 20-2a por dropar la bola de forma incorrecta, salvo que corrija su error de la forma establecida en la Regla 20-6.

20-2a/3
Bola dropada de forma incorrecta y en lugar equivocado

P Un jugador, al aliviarse de un terreno en reparación, dropa una bola de forma no conforme con la Regla 20-2a y en lugar equivocado. ¿Cuál es la decisión?

R Si el jugador corrige sus errores antes de ejecutar su siguiente golpe, no hay penalidad (Regla 20-6).

Si no corrige sus errores antes de ejecutar su siguiente golpe:

(a) En Match Play, pierde el hoyo por jugar desde lugar equivocado (Regla 20-7b).

(b) En Stroke Play, incurre en una penalidad de 2 golpes. Aunque el jugador infringió tanto la Regla 20-2a por dropar de una forma incorrecta como la Regla 25-1b por tomar alivio en lugar equivocado y entonces ejecutar un golpe desde ese lugar equivocado, el jugador incurre sólo en la penalidad de dos golpes por jugar desde lugar equivocado (ver la Nota 3 de la Regla 20-7c). (Revisada)

20-2a/4
Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente

P Un jugador dropa su bola de otra manera a la prescrita en la Regla 20-2a. Prepara su golpe y la bola se mueve. Se le advierte que ha dropado incorrectamente. Entonces levanta su bola de acuerdo con la Regla 20-6, la dropa correctamente y juega. De acuerdo con la Regla 20-6 el jugador no incurre en penalidad por el dropaje incorrecto. ¿Incurre en penalidad de un golpe por la Regla 18-2b por haberse movido la bola después de preparar el golpe, aunque la bola fue luego levantada y dropada de nuevo?

R Sí. La bola estaba en juego al droparla por primera vez aunque fuera dropada incorrectamente (Regla 20-4). Al moverse después de preparar el golpe, la penalidad prescrita en la Regla 18-2b era aplicable.

Decisiones relacionadas

- 29/4 Dropar la bola en competiciones Foursome

20-2a/5
Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla

P ¿Puede un jugador hacer que su caddie mantenga apartada una rama situada a la altura de la cintura en el sitio donde el jugador desea dropar su bola conforme a una Regla?

Si la rama no se sujeta, la bola podría ir a alojarse en ella o, en cualquier caso, la rama desviará probablemente la bola dropada.

R No. Tal acto constituiría una infracción de la Regla 13-2, que prohíbe que un jugador mejore el área en la que ha de dropar o colocar una bola por, entre otras cosas, mover o doblar cualquier cosa que esté fija o en crecimiento. La rama es parte del campo en el área donde el jugador ha de dropar, y el jugador debe aceptar que su bola pueda golpear la rama

cuando procede bajo una Regla que requiere que el jugador drope (ver la Decisión 20-2c/1.3). El jugador infringiría la Regla 13-2 en el momento en el que el caddie moviese la rama. La penalidad no se evita si la rama es liberada antes de que el jugador drope la bola; el hecho de que la rama pueda volver a su posición original es irrelevante. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 20-2b/1 Bola dropada que no llega a golpear el suelo
- 20-2c/1.3 Bola dropada que golpea una rama y luego el suelo, cuándo se debe volver a dropar

20-2a/6
Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio

P Un jugador considera su bola injugable y elige proceder de acuerdo con la Regla 28c, dropando una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde reposaba. La bola, en el dropaje, golpea el pie del jugador por lo que la Regla 20-2a le obliga a repetir el dropaje. ¿Puede el jugador cambiar de opción y, por ejemplo, proceder de acuerdo con la Regla 28b?

R No. Un jugador no puede cambiar su opción de alivio cuando vuelve a dropar una bola aplicando la Regla 20-2a.

Otras Decisiones relacionadas con si un jugador puede cambiar una opción de alivio seleccionada después de haber realizado más acciones: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cambiar la Opción de Alivio" en el Índice

20-2a/7
Si un guante usado como marca indicativa es equipo

P Un jugador que tiene que dropar una bola, marca con su guante el punto donde la bola ha de droparse o el límite exterior del área donde debe ser dropada. La bola, al ser dropada, toca el guante.

Si el guante tiene la consideración de "pequeño objeto" no se considera equipo del jugador y no tiene que volver a dropar. Si el guante se considera equipo, de acuerdo con la Regla 20-2a hay que volver a dropar la bola. ¿Qué consideración tiene el guante?

R Un guante no es un "pequeño objeto" en el sentido de la Definición de "Equipo". Por ello es equipo y la bola debe volverse a dropar.

20-2a/8
Jugador que dropa una bola para determinar dónde puede rodar la bola original si la dropa

P La bola de un jugador reposa sobre un camino artificial. El jugador determina su punto más cercano de alivio y mide la distancia de un palo en la que la bola puede ser dropada bajo la Regla 24-2b. Como el jugador está preocupado de que la bola, cuando la drope, pueda rodar a un lie injugable, coge una bola de su bolsa y la dropa en el área para probar donde podrá rodar la bola original si elige tomar alivio del camino. No intentaba poner la segunda bola en juego. ¿Cuál es la decisión?

R Como el jugador no tenía intención de poner la bola dropada en juego, esa bola no se convirtió en la bola en juego, y su bola original sobre el camino siguió siendo la bola en juego. Sin embargo, es contrario al propósito y al espíritu de las Reglas el que un jugador pruebe lo que puede pasar cuando dropa su bola. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurre en una penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos o de dos golpes en el Juego por Golpes. En el Juego por Golpes, el jugador puede jugar la bola original como reposa sobre el camino o tomar alivio bajo la Regla 24-2.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-2a: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Por Quién y Cómo" en el Índice

DÓNDE DROPAR

20-2b/1
Bola dropada que no llega a golpear el suelo

P Un jugador dropa una bola donde lo exige la Regla aplicable. Se aloja en un arbusto sin llegar a golpear el suelo. ¿Cuál es la decisión?

R La bola está en juego. Golpeó en una parte del campo requerida por la Regla aplicable y no rodó a una posición en la que la Regla 20-2c exige que se vuelva a dropar.

Decisiones relacionadas

- 20-2a/5 Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla
- 20-2c/1.3 Bola dropada que golpea una rama y luego el suelo, cuándo se debe volver a dropar

20-2b/2
Medir palos de distancia

Para medir la distancia de un palo o la de dos palos cuando se procede bajo una Regla, un jugador tiene derecho a medir directamente a través de una zanja o de una valla, un árbol o un muro hecho con tierra o con materiales artificiales. Sin embargo, un jugador no puede medir a través de una ondulación natural del suelo. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 20/1 Palo usado para medir
- 20/2 Pedir prestado un palo para medir
- 25-1b/15 Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio

CUÁNDO VOLVER A DROPAR

20-2c/0.5
Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar

P La bola de un jugador reposa en terreno en reparación en el recorrido. El jugador decide aliviarse y dropa la bola de acuerdo con la Regla 25-1b (i). La bola queda fuera de la zona del terreno en reparación, pero rueda hasta una posición en la que el jugador tendría que pisar el terreno en reparación para jugar su golpe. ¿Debe el jugador volver a dropar?

R Sí. La bola ha rodado y ha quedado en reposo en "una posición donde existe interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio" (ver Regla 20-2c (v)). Lo mismo se aplica si un jugador está tomando alivio de una obstrucción inamovible.

Decisiones relacionadas

- 3-3/12 Competidor dropa una bola de acuerdo con dos reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropada rueda a la condición de la que se ha aliviado

20-2c/0.7
Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción

P La bola de un jugador reposa detrás de un árbol y la jugaría con un golpe bajo con un hierro 4 por debajo de las ramas del árbol, si no fuera que una valla de protección interfiere con el área de swing que pretende efectuar. Determina el punto más cercano de alivio usando el hierro 4 y mide la distancia de un palo, el área donde dropar la bola. Después de dropar la bola de acuerdo con las Reglas, la bola rueda y queda en reposo más cerca de la

valla que el punto de alivio más cercano. Por consiguiente, todavía hay interferencia con la valla para el golpe que se pretende con el hierro 4. Sin embargo, la bola está ahora en una posición en la que sería razonable que el jugador jugase su siguiente golpe por encima del árbol con un pitching-wedge y la valla no interferiría para este golpe. ¿Puede el jugador jugar la bola dropada o debe volver a dropar?

R La bola debe volverse a dropar porque fue a reposar en un punto en el que el jugador todavía tenía interferencia por la valla para jugar un golpe con el palo usado para determinar el punto más cercano de alivio (ver Regla 20-2c (v)).

20-2c/0.8
Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el "punto más cercano de alivio"

P Un jugador encuentra su bola en un rough muy alto a unos 210 metros de green. Decide jugar su siguiente golpe con un "wedge" y al colocarse pisa una línea que define un terreno en reparación. Determina el punto más cercano de alivio y dropa la bola dentro de la distancia de un palo medido desde ese punto. La bola rueda a un sitio donde tiene un buen lie y desde el cual el jugador cree que puede jugar con una madera 3 su siguiente golpe. Si el jugador utilizase un "wedge" para el siguiente golpe, no existiría interferencia del terreno en reparación, pero al colocarse para jugar con la madera 3, pisa de nuevo la línea del terreno en reparación. ¿Debe el jugador volver a dropar de acuerdo con la Regla 20-2c?

R No. El jugador procedió de acuerdo con la Regla 25-1b al determinar su punto más cercano de alivio utilizando el palo con el que pensaba jugar el siguiente golpe y sólo tendría que volver a dropar la bola bajo la Regla 20-2c si siguiese existiendo interferencia para un golpe con ese palo (ver la Decisión análoga 20-2c/0.7).

Dado que el jugador deseaba jugar su siguiente golpe con otro palo, por lo que tendría interferencia de la condición, tendría la opción de jugar la bola como reposa o proceder de nuevo de acuerdo con la Regla 25-1b.

Decisiones relacionadas con la 20-2c/0.7 y 20-2c/0.8:

- 24-2b/4 Palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente

20-2c/1
Bola dropada que rueda fuera del área prescrita para dropar

P Algunas veces, cuando un jugador se alivia de acuerdo con una Regla, puede parecer que ha obtenido un alivio superior al que tiene derecho debido a que la Regla a aplicar le otorga cierta flexibilidad sobre donde dropar la bola y que luego la bola rueda a cierta distancia del

lugar donde se dropó. Cuando una Regla determina el área dentro de la cual debe ser dropada una bola, por ejemplo dentro de la distancia de uno o dos palos desde un punto específico, ¿debería volverse a dropar si rueda fuera de este área?

R No, no necesariamente. Si la bola ha sido correctamente dropada (Regla 20-2a) y no rueda a ninguna de las posiciones indicadas en la Regla 20-2c, está en juego y no debe volverse a dropar. En particular, bajo la Regla 20-2c(vi), la bola puede rodar hasta una distancia de dos palos del punto en que tocó por primera vez una parte del campo al droparla y esto puede dar como resultado que vaya a parar a una considerable distancia de la condición por la que se ha obtenido el alivio. Por ejemplo:

(a) una bola dropada dentro de la distancia de dos palos del margen de un obstáculo de agua lateral puede ir a reposar a casi cuatro palos de distancia del margen del obstáculo sin que el jugador tenga que volver a dropar bajo la Regla 20-2c; y

(b) una bola dropada por alivio de una obstrucción inamovible dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio puede ir a reposar a casi tres palos de distancia del punto de alivio más cercano sin que el jugador tenga que volver a dropar bajo la Regla 20-2c.

20-2c/1.3
Bola dropada que golpea una rama y luego el suelo, cuándo se debe volver a dropar

P Un jugador dropa una bola dentro del área prescrita por la Regla aplicable. Rebota en la rama de un árbol y como consecuencia golpea el suelo fuera del área. ¿Cuál es la decisión?

R La bola golpeó en una parte del campo (la rama) dentro de la zona prescrita por la Regla aplicable (Regla 20-2b); por tanto, siempre que no ruede a ninguna de las posiciones indicadas en la Regla 20-2c, está en juego y no debe ser dropada de nuevo. Para medir la distancia de dos palos para determinar si procede volver a dropar, de acuerdo con la Regla 20-2c (vi) se debe utilizar el punto del suelo inmediatamente debajo del lugar donde la bola golpeó por primera vez una parte del campo (la rama).

Decisiones relacionadas

- 20-2a/5 Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla
- 20-2b/1 Bola dropada que no llega a golpear el suelo

20-2c/1.5
Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior

P Un jugador está obligado o elige jugar su siguiente golpe desde el punto donde jugó el golpe anterior. Es capaz de identificar este punto específico por la referencia del desperfecto de la chuleta que hizo en el anterior golpe. Dropa una bola justo detrás de la huella de la chuleta. La bola rueda más cerca del agujero que el punto desde el que jugó previamente pero no a más de la distancia de dos palos de donde golpeó el suelo. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 20-2c (vii) (a) exige que una bola se vuelva a dropar si "rueda y queda en reposo más cerca del agujero que su posición original o su posición estimada, a menos que las Reglas permitan otra cosa". La posición original es el punto desde el que se jugó el golpe anterior. Dado que la bola dropada rodó más cerca del agujero que ese punto, la bola debe volverse a dropar.

Sin embargo, en muchos de estos casos el jugador no puede determinar exactamente el punto desde el que jugó su golpe anterior. En tales casos, el jugador ha satisfecho los requerimientos de la Regla si pone su mejor empeño en estimar el punto. El punto estimado recibe el mismo tratamiento que el punto específico (ver la Regla 20-2b) y la bola debe ser vuelta a dropar si rueda más cerca del agujero que el punto estimado.

El mismo principio se aplica si no se puede determinar el punto donde debe colocarse una bola y el jugador tiene que dropar la bola de acuerdo con la Regla 20-3c, tan cerca como sea posible del punto en el que reposaba.

20-2c/1.7
Cuándo es necesario volver a dropar si una bola dropada de acuerdo con la Regla 24-2b rueda más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio pero no más cerca de donde reposaba originalmente

P La bola de un jugador queda en reposo en un camino de carros de tal forma que su punto más cercano de alivio está detrás de la obstrucción. Determina este punto correctamente, levanta la bola y la dropa de acuerdo con la Regla 24-2b. La bola rueda y queda en reposo más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio, pero no más cerca del punto donde reposaba la bola originalmente en el camino. ¿Debe volver a droparse la bola?

R Sí (ver Regla 20-2c (vii) (b)).

20-2c/2
Bola dropada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropaje

P Un jugador dropa su bola dos veces de acuerdo con una Regla y cada vez la bola rueda más cerca del agujero. Entonces, en lugar de colocarla como indica la Regla 20-2c, la dropa una tercera vez. ¿Cuál es la decisión?

R Antes de ejecutar un golpe, el jugador puede levantar la bola y colocarla como establece la Regla 20-2c, sin penalidad (Regla 20-6). Si no lo hace así y juega la bola, habrá jugado desde lugar equivocado y habrá dropado la bola cuando debería haberla colocado. El jugador incurre en una penalidad de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play) por jugar desde lugar equivocado (Regla 20-2c y Regla 20-7), pero en el Juego por Golpes no hay penalidad adicional por dropar la bola cuando la Regla 20-2c exigía que fuese colocada (ver la Nota 3 de la Regla 20-7c). (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 18-2a/9 Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla
- 18-2a/21.5 Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla
- 20-6/1 Bola dropada cuando debía ser colocada, o colocada cuando debía ser dropada; corrección del error

20-2c/3
Colocar la bola en lugar de droparla cuando está claro que rodará a un obstáculo, etc.

P Un jugador tiene que dropar una bola. Sin embargo, está claro que, al hacerlo, la bola rodará a un obstáculo o a más de dos palos de distancia, etc., en cuyo caso deberá ser dropada otra vez y después colocada de acuerdo con la Regla 20-2c. En este caso, ¿está permitido pasar por alto el requisito de dropar la bola y permitir al jugador colocarla directamente?

R No. Dropar y volver a dropar es necesario para resolver cualquier duda de si la bola rodará o no al obstáculo, etc., y para establecer el punto en el que debe ser colocada la bola, en caso de ser necesario.

20-2c/3.5
Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites

P La bola de un jugador queda en reposo contra una estaca de fuera de límites. Considera su bola injugable y la dropa dentro de la distancia de dos palos del punto donde la bola

reposaba originalmente, de acuerdo con la Regla 28c. Después de quedar la bola en reposo, rueda y queda en reposo fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R Si una bola dropada queda en reposo, pero posteriormente se mueve, la bola se debe jugar como reposa (ver la Nota 1 a la Regla 20-2). En este caso la bola está fuera de límites y el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1. Puesto que la bola estaba en reposo antes de moverse, no es aplicable la Regla 20-2c.

Decisiones relacionadas

- 18-1/12 Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento
- 20-3d/1 Bola colocada rueda al interior del agujero
- 20-4/1 Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve

20-2c/4
Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad

P El caddie de un jugador, deliberadamente, detiene una bola dropada por el jugador. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad si el caddie detiene la bola después que haya rodado a una posición tal donde el jugador estaría obligado a volver a dropar la bola bajo la Regla 20-2c, siempre que sea razonable asumir que la bola no retornaría a una posición tal que la Regla 20-2c no sería de aplicación.

Sin embargo, si el caddie de un jugador actúa prematuramente y detiene una bola dropada antes de llegar a la posición anteriormente citada, el jugador incurre en una penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) bajo la Regla 1-2 (ver la referencia a la Regla 1-2 en la Regla 20-2a). En Juego por Golpes (Stroke Play), debe jugar la bola como repose donde fue detenida. Si la bola fue levantada en el momento de ser detenida, la bola debe ser repuesta donde fue detenida sin penalidad adicional. En estas circunstancias, los actos de parar la bola y levantarla están cercanos uno al otro en términos de tiempo y no existen actos intermedios. De acuerdo con ello, los dos actos son acciones relacionadas y lo apropiado es una sola penalidad de dos golpes bajo la Regla 1-2 (ver el Principio 4 en la Decisión 1-4/12).

La misma decisión sería de aplicación si la bola del jugador fuera deliberadamente detenida por el jugador, su compañero, el caddie de su compañero o alguien más autorizado por el jugador (por ejemplo, un contrario o un compañero-competidor). (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 1-2/5.5 Un jugador detiene o desvía intencionadamente la bola; desde dónde debe jugarse el siguiente golpe

20-2c/5
Cambiar de opción de alivio cuando hay que volver a dropar

P Un jugador considera su bola injugable. De las 3 opciones permitidas por la Regla 28, elige la Regla 28c y dropa la bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde reposaba. La bola rueda y queda en reposo más cerca del agujero que su posición original, por lo que la Regla 20-2c requiere al jugador que vuelva a dropar. ¿Puede el jugador elegir ahora una opción diferente, por ejemplo la Regla 28b?

R No. Si el jugador lo hiciese, infringiría la Regla 20-2c. Los mismos principios son de aplicación cuando se procede de acuerdo con la Regla 26-1.

Otras Decisiones relacionadas con si un jugador puede cambiar una opción de alivio seleccionada después de haber realizado más acciones: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cambiar la Opción de Alivio" en el Índice

20-2c/6
El palo de un jugador golpea una obstrucción inamovible durante el golpe después de tomar alivio.

P Un jugador determina correctamente el punto más cercano de alivio de un camino con superficie artificial (obstrucción inamovible) y dropa la bola dentro del área establecida por la Regla 24-2b. No obstante, cuando el jugador ejecuta el golpe, su palo golpea el camino. ¿Está el jugador sujeto a penalidad bajo la Regla 20-2c por no volver a dropar la bola cuando seguía existiendo interferencia por la obstrucción?

R Sí. No obstante, no habría penalidad, si la razón por la que el palo golpeó la obstrucción fuese que los límites de la obstrucción no fueran perfectamente conocidos cuando se alivió (por ejemplo, una parte del camino hubiera estado cubierta con tepes) o que el palo al ejecutar el golpe, hubiera seguido una dirección claramente diferente de la que se pretendía en origen, debido a un incidente inesperado (por ejemplo, porque el jugador resbalase o le picase una abeja).

20-2c/7
Un jugador se alivia de una zona de agua accidental y la bola queda en reposo en una posición donde otra zona de agua accidental interfiere; si debe volver a dropar

P En el recorrido hay dos zonas de agua accidental que se hallan muy próximas entre sí. Hay interferencia por una de las zonas y el jugador decide aliviarse. Dropa la bola de acuerdo con la Regla 25-1b (i) y la bola rueda a una posición en la que ya no hay interferencia por la

primera zona de agua accidental pero sí por la segunda. ¿Debe volver a dropar el jugador bajo la Regla 20-2c (v)?

R No. La bola está en juego. El jugador puede jugar la bola como reposa o aliviarse de la segunda zona de acuerdo con la Regla 25-1b (i). El mismo procedimiento se aplica al terreno en reparación o con un hoyo, desecho o senda hecha por animal de madriguera, un reptil o un ave.

Decisiones relacionadas

- 1-4/8 El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino
- 24-2b/9 Después de aliviarse de una obstrucción interfiere una segunda obstrucción

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-2c: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cuándo se requiere volver a dropar" en el Índice

COLOCAR Y REPONER LA BOLA: POR QUIÉN Y CÓMO

20-3a/0.5
Si debe colocar o reponer la bola el propio jugador

P La Regla 20-3a establece que, en algunos casos, otra persona distinta del jugador puede colocar o reponer la bola del jugador. Por otro lado, otras Reglas, por ejemplo, la Regla 12-2 establecen que el jugador debe colocar o reponer la bola. ¿Prevalece la Regla 20-3a sobre otras Reglas que implican que el propio jugador debe colocar o reponer la bola?

R Sí. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 20-1/0.5 Si debe levantar la bola el propio jugador

20-3a/1
Bola movida al retirar el marcador después de reponer la bola

P Un jugador repone su bola aplicando una Regla y en el acto de quitar el objeto que marcaba la posición, mueve accidentalmente la bola. ¿Cuál es la decisión?

R Quitar el marcador es parte del proceso de reponer. Por ello, de acuerdo con la Regla 20-3a no se incurre en penalidad y la bola ha de reponerse.

Decisiones relacionadas

- 20-1/15 Significado de "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a

20-3a/2
Usar línea en la bola para alinearse

P ¿Puede un jugador dibujar una línea en su bola y, al reponer su bola, colocar la bola de forma que la línea o la marca de la bola esté apuntando para indicar la línea de juego?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/33 Hacer girar una bola en green sin marcar su posición

20-3a/3
Sobre si una bola debe reponerse cuando se aplica otra regla.

P Si una Regla requiere que una bola en reposo que fue movida, sea repuesta (por ejemplo, la Regla 18-2a) ¿Debe el jugador reponer la bola si desea proceder bajo otra Regla que implica dropar o colocar la bola en otro lugar (por ejemplo, la Regla 24-2)?

R No. Si un jugador está procediendo bajo una Regla que le requiere reponer la bola, pero aplica otra Regla, puede proceder directamente bajo esta otra Regla. La decisión sería la misma, incluso si no fuera conocido el punto original, en cuyo caso la posición estimada de la bola, sería el punto de referencia para proceder bajo la otra Regla.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3a: Ver "Bola Colocada o Repuesta" en el Índice

ALTERACIÓN DEL LIE DE LA BOLA QUE SE HA DE COLOCAR O REPONER

20-3b/1
Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador

P Las bolas de **A** y **B** reposan en la misma huella de tacón en un bunker. La bola de **B** está más lejos del agujero. **A** levanta su bola de acuerdo con la Regla 22-2 y **B** juega y borra la huella de tacón. ¿Qué debería hacer **A**?

R Bajo la Regla 20-3b, **A** debe recrear su lie original lo mejor que pueda, incluyendo la huella de tacón, y colocar su bola en ese lie.

20-3b/2
Lie en bunker alterado por otro jugador al colocarse

P Al colocarse en el bunker y jugar, **B** levanta un montículo de arena detrás de la bola de **A** que no había sido levantada. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que la bola de **A** no se movió cuando **B** se colocó, la Regla 20-3b no se aplica. En equidad (Regla 1-4), el lie original de la bola de **A** puede ser restaurado lo mejor posible, quitando el montículo de arena.

20-3b/3
Lie alterado al quitar estaca de control de público

P Una bola queda en reposo junto a una estaca de control de público. Un marshall, sin la aprobación del jugador, quita la estaca y al hacerlo levanta un penacho de hierba delante de la bola sin causar que se mueva la bola. ¿Tiene derecho el jugador a proceder bajo la Regla 20-3b?

R No. Como la bola no se había movido, no se aplica la Regla 20-3b.

Sin embargo, como el marshall actuó sin la autorización del jugador, si el lie original puede restaurarse fácilmente, en equidad (Regla 1-4), el césped levantado puede ser aplastado de forma que el lie original quede restaurado de la mejor forma posible.

Si el lie original no fuese fácil de restaurar, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede colocar su bola, sin penalidad, en el lie más cercano y similar al que ocupaba originalmente, pero no más lejos de la distancia de un palo del lie original, no más cerca del agujero, ni en un obstáculo.

Si el jugador hubiese autorizado las acciones del marshall o hubiese quitado la estaca él mismo, tendría que aceptar cualquier empeoramiento del lie

Decisiones relacionadas con la 20-3b/1 hasta la 20-3b/3: Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie. Línea de juego y colocación cuando la bola queda en reposo después del golpe" en el índice.

20-3b/4
Lie de la bola en el recorrido alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable.

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), **B** juega la bola de **A** que reposaba en el recorrido y al hacerlo levanta una chuleta. El lie original de la bola de **A** era conocido y ha sido alterado. Es imposible determinar el punto exacto donde la bola de **A** reposaba originalmente. ¿Debería **A** proceder bajo la Regla 20-3b o bajo la Regla 20-3c?

R Como **A** conocía el lie original de la bola, se aplica la Regla 20-3b (ver la Nota de la Regla 20-3b). El punto donde la bola reposaba tendrá que ser estimado y una bola debe ser colocada en la posición más cercana y similar al lie original, que no esté a más de un palo de distancia del punto estimado, no más cerca del agujero ni en un obstáculo. (Revisada)

20-3b/5
Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable

P Una causa ajena pisa accidentalmente la bola de **A** en hierba alta en el recorrido y la empotra en el terreno. El lie original de la bola de **A** no era conocido, pero claramente ha sido alterado. Es imposible determinar el punto donde reposaba originalmente la bola de **A**. ¿Debería proceder **A** bajo la Regla 20-3b o la Regla 20-3c?

R Como **A** no conocía el lie original de la bola, se aplica la Regla 20-3c y el jugador debe dropar la bola lo más cerca posible de donde reposaba pero no en un obstáculo ni en un green (ver la Nota de la Regla 20-3b). (Revisada)

20-3b/6
Lie de la bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable

P A requerimiento de **B**, **A** ha marcado la posición y ha levantado su bola en un bunker bajo la Regla 22-2, ya que interfería con el golpe de **B**. **B** ejecuta su golpe y al hacerlo, accidentalmente mueve el marcador de la bola de **A**. El lie original de la bola de **A** era conocido y ha sido alterado. Es imposible determinar el punto exacto donde reposaba originalmente la bola. ¿Debería A proceder bajo la Regla 20-3b o bajo la Regla 20-3c?

R Como **A** conocía el lie original de la bola, se aplica la Regla 20-3b (ver la Nota de la Regla 20-3b). El lie original de la bola debe recrearse de la manera más similar posible en el punto original donde reposaba (punto que será necesario estimar) y la bola debe ser colocada en ese lie. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 6-8d/1 Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; lie de la bola alterado por causas naturales.
- 6-8d/2 Lie de Bola en Bunker Alterado antes de la Reanudación del Juego

20-3b/7
Si el lie original puede ser el "lie más cercano y similar"

P Un jugador encuentra una bola que cree que es suya reposando en un obstáculo de agua. Cuando levanta la bola para identificarla bajo la Regla 12-2, se altera el lie original. Cuando procede bajo la Regla 20-3b, si el lie alterado es el lie más cercano y similar al lie original dentro de la distancia de un palo del lie original no más cerca del agujero y en el obstáculo de agua, ¿tiene obligación el jugador de reponer la bola en el lie original en su estado alterado?

R Sí. Aunque en la mayoría de las situaciones el lie más cercano y similar dentro de la distancia de un palo estará en otro lugar, puede haber circunstancias en las que el lie más cercano y similar al lie original será el lie original en su estado alterado.

20-3b/8
Impedimento suelto que afecta al lie de la bola movido

P La bola de **A** reposa en un bunker, con un impedimento suelto inmediatamente detrás de la bola. La bola de **B**, su contrario o compañero-competidor, reposa cerca de la bola de **A** en el mismo bunker, pero más lejos del agujero. **B** pide a **A** que levante su bola bajo la Regla 22-2, y **A** lo hace. El golpe de **B** mueve el impedimento suelto que estaba detrás de la bola de **A**. ¿Se considera que el lie de **A** ha sido alterado como resultado de haber quitado el impedimento suelto, en cuyo caso se aplicaría la Regla 20-3b?

R No. Aunque los impedimentos sueltos pueden haber afectado el lie de la bola de **A**, los impedimentos sueltos no son parte del lie de la bola tal y como se contempla en la Regla 20-3b. Por lo tanto, **A** no tiene la obligación de reponer el impedimento suelto antes de su siguiente golpe. Si repusiese el impedimento suelto, no habría penalidad.

La misma respuesta se aplicaría en cualquier parte del campo. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3b: Ver "Bola colocada o Repuesta: Lie de la bola que ha de reponerse alterado" en el Índice

REPONER LA BOLA: PUNTO NO DETERMINABLE

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3c: Ver "Bola colocada o Repuesta: Punto no Determinable" en el Índice

BOLA QUE NO SE QUEDA EN REPOSO

20-3d/1
Bola colocada rueda al interior del agujero

P A repone su bola en green a un metro del agujero. Cuando va a preparar el golpe, la bola rueda y se introduce en el agujero. ¿Debería ser repuesta la bola o se considera que A ha embocado con su golpe anterior?

R La respuesta depende de si la bola, al reponerla, llegó a reposar en el punto en el que fue colocada antes de que empezara a rodar. Si fue así, se considera que A embocó con su golpe anterior. Si no fue así, A está obligado a reponer la bola (Regla 20-3d). Sin embargo, si la bola había estado colgando del borde del agujero cuando fue levantada, las provisiones de la Regla 16-2 prevalecerían sobre las de la Regla 20-3d.

Decisiones relacionadas

- 18-1/12 Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento
- 18-2a/7 Bola movida por el viento, repuesta
- 20-4/1 Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve

20-3d/2
Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero

P Una bola vino a reposar contra una obstrucción movible, un rastrillo, en un bunker. Al mover el rastrillo la bola rodó más cerca del agujero. De acuerdo con la Regla 24-1, la bola tenía que ser repuesta. Debido a la pendiente y al hecho de que la arena estaba firme, la bola al reponerse rodaba más cerca del agujero.

Bajo la Regla 20-3d, si una bola no quedara en reposo en el punto donde reposaba originalmente, debe ser colocada en el punto más cercano, no más cerca del agujero donde pueda quedar en reposo. El punto donde la bola reposaba originalmente estaba más lejos del agujero que cualquier otra parte del bunker. Es decir, no había ningún lugar en el bunker para colocar la bola en reposo que no estuviera más cerca del agujero. ¿Cuál es el procedimiento adecuado, si?:

1. La única forma de que la bola quedara en reposo en el punto donde reposaba sería presionándola ligeramente contra la arena,
2. La arena está tan dura que es imposible reponer la bola.

R No hay nada en las Reglas de Golf que permita a un jugador presionar su bola ligeramente contra la arena o el terreno para hacer que permanezca en reposo. Por consiguiente, en

cualquier caso, puesto que el jugador no podía colocar la bola de conformidad con las Reglas, debería proceder bajo la opción de golpe y distancia de la Regla de Bola Injugable (Regla 28a) o, en equidad (Regla 1-4), dropar la bola, bajo la penalidad de un golpe, fuera del bunker, manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el agujero y el punto donde la bola es dropada.

El mismo principio se aplicaría si un jugador está procediendo bajo cualquier Regla y la bola no queda en reposo en el bunker en un punto no más cerca del agujero que el apropiado punto de referencia.

Decisiones relacionadas

- 1-2/9 Jugador que presiona la bola contra la superficie del green
- Misc./2 Dónde deben colocarse los rastrillos, dentro o fuera de los bunkers

20-3d/3
Bola en rough que se mueve hacia abajo después de preparar el golpe y la bola no permanece quieta al reponerla

P La bola de un jugador está en rough, levantada unos siete centímetros por encima del suelo. Prepara el golpe y la bola cae unos cinco centímetros y viene a reposar en el punto **X**. El jugador trata de reponer la bola como exige la Regla 18-2b pero la bola cae al punto **X**. De acuerdo con la Regla 20-3d trata de nuevo de reponer la bola, con el mismo resultado. El jugador ahora debe colocar la bola en el punto más cercano, no más cerca del agujero, en el que la bola quede en reposo (Regla 20-3d). Si el punto más cercano en el que la bola quedará en reposo es el punto **X**, ¿debe colocarla allí el jugador aunque este punto esté verticalmente por debajo de la posición original?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 18/1 Bola movida verticalmente hacia abajo

BOLA EN JUEGO AL DROPARLA O COLOCARLA

20-4/1
Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve

P Un jugador repone su bola en el green pero no quita el marcador. A continuación el viento mueve su bola a una nueva posición. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 20-4, una bola está en juego cuando es repuesta, tanto si el objeto usado para marcarla ha sido quitado o no. Por lo tanto, la bola deberá ser jugada desde la nueva posición (ver Decisión 18-1/12).

Decisiones relacionadas

- 18-1/12 Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento
- 18-2a/7 Bola movida por el viento, repuesta
- 20-2c/3.5 Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites
- 20-3d/1 Bola colocada rueda al interior del agujero

20-4/2
Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador

P Un jugador marca la posición de su bola en el green colocando una moneda inmediatamente detrás de la bola. Levanta la bola y se la da a su caddie para que la limpie. Entonces, el caddie coloca la bola inmediatamente detrás de la moneda, es decir, no en la posición original de la bola. ¿Está la bola en juego cuando el caddie coloca la bola?

R La respuesta depende de si el caddie pretendía poner la bola en juego cuando la colocó.

Si el caddie no colocó la bola con la intención de ponerla en juego (por ejemplo, situó la bola para servir como punto de referencia para leer la línea de putt desde el otro lado del agujero), la bola no estaba en juego cuando fue colocada así. Se considera que la bola no está en juego hasta que sea reposicionada con la intención de reponer la bola tal y como requiere la Regla 16-1b. Si el jugador diese un golpe a su bola mientras que no estaba en juego, estaría jugando una bola equivocada (Regla 15-3).

Si el caddie colocó la bola con la intención de ponerla en juego, la bola está en juego. Si el jugador jugase la bola así colocada, perdería el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) y en el Juego por Golpes (Stroke Play) incurriría en una penalidad de dos golpes por jugar desde lugar equivocado (Reglas 16-1b y 20-7). En el Juego por Golpes, no habría penalidad adicional por el hecho de que la bola hubiese sido repuesta por una persona no permitida por la Regla 20-3a (ver la Nota 3 de la Regla 20-7c).

Si el caddie hubiese colocado la bola en el punto original, se presumiría que intentó ponerla en juego, salvo que hubiese una fuerte evidencia de lo contrario. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 15/4 Jugador que levanta su bola, la aparta a un lado y la juega desde donde la apartó
- 15-3b/3 El compañero-competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada

EJECUTAR EL GOLPE SIGUIENTE DESDE DONDE SE EJECUTÓ EL ANTERIOR

20-5/1
Bola fallada en el tee y después golpeada fuera de límites

P Un jugador juega un golpe desde el lugar de salida y lo falla. Juega un segundo golpe y lo envía fuera de límites. Al proceder de acuerdo con la Regla 27-1, ¿puede acomodar una bola en cualquier parte del lugar de salida o debe dropar una bola donde la original fue acomodada?

R El jugador puede acomodar una bola en cualquier parte del lugar de salida.

20-5/2
Jugador que procede bajo la Regla 20-5 dropa la bola en diferente parte del campo

P Un jugador cuya bola reposa dentro y próxima al borde de un bunker, golpea la bola y la envía fuera de límites. Al proceder bajo la Regla 27-1, el jugador dropa una bola a pocas pulgadas y no más cerca del agujero del punto desde donde la bola original fue jugada por última vez , pero la bola primeramente golpea una parte del campo en el recorrido. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 20-6, el jugador debe corregir su error dropando una bola de tal forma que, al droparla, golpee primero el bunker (Regla 20-5). Si no lo hace y juega la bola dropada, ha jugado desde lugar equivocado (Reglas 20-7 y 27-1).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-5: Ver "Golpe y Distancia" y "Golpe Cancelado o Reclamado" en el Índice

LEVANTAR UNA BOLA MAL DROPADA O COLOCADA

20-6/1
Bola dropada cuando debía ser colocada, o colocada cuando debía ser dropada; corrección del error

P Un jugador dropó la bola cuando debió colocarla o viceversa. ¿Puede antes de efectuar un golpe levantar la bola sin penalidad, de acuerdo con la Regla 20-6 y proceder correctamente?

R Sí. En caso contrario, el jugador perdería el hoyo en Juego por Hoyos (Match Play), o incurriría en dos golpes de penalidad en Juego por Golpes (Stroke Play), por infracción de la Regla aplicable.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/9 Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla
- 18-2a/21.5 Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla
- 20-2c/2 Bola dropada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropaje

20-6/2
Cambio de opción de alivio después de dropar la bola en lugar equivocado

P Un jugador considera su bola injugable y decide aliviarse aplicando la Regla 28c. Dropa la bola en lugar equivocado y es advertido de ello. Entonces levanta su bola de acuerdo con la Regla 20-6 y manifiesta que desea aplicar la Regla 28b. ¿Tiene derecho el jugador a proceder de acuerdo con la Regla 28b?

R Sí. Las Decisiones 20-2a/6 y 20-2c/5 sugieren una conclusión diferente. Sin embargo, en aquellos casos se invocaron las Reglas 20-2a y 20-2c y esas Reglas implican que una bola que ha de volverse a dropar, se dropará de acuerdo con la opción invocada originalmente.

Otras Decisiones relacionadas con si un jugador puede cambiar una opción de alivio seleccionada después de haber realizado más acciones: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cambiar la Opción de Alivio" en el Índice

20-6/3
Bola erróneamente sustituida al ser dropada; corrección del error

P La bola de un jugador reposa sobre un camino de buggies pavimentado. Al aliviarse de la obstrucción dropa por error una bola distinta a la bola original. Descubre su error antes de ejecutar su siguiente golpe. ¿Cómo debería de proceder?

R El jugador no tiene derecho a sustituir una bola cuando procede bajo la Regla24-2b, a no ser, que la bola no sea inmediatamente recuperable. Bajo la Regla 20-6, el jugador debe corregir su error dropando la bola original de acuerdo con las Reglas. Si no lo hace y juega la bola sustituta, incurre en la penalidad general por una infracción de la Regla 24-2b – ver la Regla 15-2.

Decisiones relacionadas

- 15-2/2 Jugador que por error sustituye la bola en green; el error se descubre antes de jugar un golpe
- 20-1/5 Bola de un competidor levantada sin autorización por el caddie del compañero-competidor quien, a continuación la sustituye por otra bola que el competidor juega.

20-6/4
Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar.

P Al tomar alivio de un obstáculo de agua, un jugador dropa una bola en lugar equivocado pero antes de jugarla, se percata de su error. Cuando corrige el error bajo la Regla 20-6 ¿Puede dropar una bola diferente de la que dropó originalmente?

R Sí. Cuando corrige el error bajo la Regla 20-6, el jugador está procediendo bajo la Regla original, que en este caso, es la Regla 26-1. Como el jugador está a procediendo bajo una Regla que permite la sustitución, puede sustituir bolas. Si hubiera estado procediendo bajo una Regla que no permitiera la sustitución (ej. Regla 24-2b), habría estado obligado a dropar la bola original, a no ser que esta bola no fuera inmediatamente recuperable.

Un jugador que vuelve a dropar una bola bajo la Regla 20-2c, no puede sustituir la bola a no ser que, la bola originalmente dropada, no sea inmediatamente recuperable.

20-6/5
Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original

P La bola de un jugador reposa debajo de un árbol. El jugador considera la bola injugable y dropa una bola dentro de la distancia de tres palos de donde reposaba la bola originalmente. Antes de jugar, es informado que dropó la bola en un lugar equivocado. El jugador levanta la bola dropada bajo la Regla 20-6 y se percata de que, si dropa la bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde reposaba la bola originalmente, es probable que quede injugable. ¿Puede el jugador reponer la bola en su posición original incurriendo en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a?

R No. Una vez que el jugador ha puesto una bola en juego bajo una Regla aplicable, debe continuar procediendo bajo esa Regla hasta que haya puesto en juego una bola correctamente. En este caso, el jugador puede cambiar de opción bajo la Regla 28, al corregir el error de dropar una bola en un lugar equivocado (ver decisión 20-6/2), pero no puede proceder bajo otra Regla o reponer la bola en su posición original.

Después de levantar una bola, un jugador tiene derecho a reponerla en su posición original sólo si el jugador todavía no la ha vuelto a poner en juego bajo una Regla aplicable. Sin embargo, en ese caso, el jugador puede incurrir en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a por haber levantado su bola sin autorización (ver decisión 18-2a/12)

Decisiones relacionadas

- 20-7/2 Bola considerada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada
- 25-1b/26 Jugador ignorando que su bola está en Obstáculo de Agua se alivia de interferencia por hoyo de Animal de Madriguera

- Otras Decisiones relacionadas con si un jugador puede cambiar una opción de alivio seleccionada después de haber realizado más acciones: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cambiar la Opción de Alivio" en el Índice

JUGAR DESDE LUGAR EQUIVOCADO: GENERAL

20-7/1
Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento

P El golpe de salida de un jugador vuela unos 160 metros desde la salida y cuando está aún en movimiento es desviada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento del campo. El jugador, alegando que el vehículo no debería haber estado allí, dropa una bola cerca del punto donde el vehículo desvió la bola original, termina el hoyo y sostiene que no ha incurrido en penalidad. ¿Tiene razón el jugador?

R No. Un vehículo de mantenimiento es una causa ajena. La bola original se habría jugado como reposaba, sin penalidad, si hubiese quedado dentro de límites (Regla 19-1). Dado que la bola fue a parar fuera de límites, el jugador estaba obligado a proceder bajo la Regla 27-1.

El jugador, al dropar una bola cerca del lugar en donde la bola original fue desviada y jugarla, jugó desde lugar equivocado. En Match Play, pierde el hoyo (Regla 20-7b). En Stroke play incurre en la penalidad de golpe y distancia prescrita por la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por infracción de dicha Regla. Puesto que la infracción es grave está sujeto a descalificación salvo que corrija el error como prescribe el segundo párrafo de la Regla 20-7c.

20-7/2
Bola considerada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada

P En el hoyo 7 un jugador considera su bola injugable en un obstáculo de agua, dropa la bola en el obstáculo de agua, creyendo que la Regla 28b o 28c son de aplicación y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 28 no es aplicable cuando la bola del jugador reposa en un obstáculo de agua. Como la Regla 26-1 era la Regla aplicable a la situación del jugador, se considera que ha jugado desde lugar equivocado bajo esa Regla. En el Juego por Hoyos (Match Play), el jugador pierde el hoyo (Regla 20-7b).

En el Juego por Golpes (Stroke Play), si no concurre una grave infracción de la Regla de obstáculo de agua, el jugador, además de incurrir en el golpe de penalidad previsto en la Regla 26-1, incurre en dos golpes de penalidad por jugar desde lugar equivocado y debe

terminar el hoyo con la bola jugada desde el obstáculo de agua – ver primer párrafo de la Regla 20-7c y la Regla 26-1.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), si concurre una grave infracción de la Regla de obstáculo de agua el jugador debe, antes de jugar desde el siguiente lugar de salida, bien (1) colocar una bola en el punto donde la bola original reposaba en el obstáculo de agua, con un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a, o (2) jugar una bola de acuerdo con la Regla 26-1; en ambos casos el jugador añadiría dos golpes de penalidad al resultado con esa bola (Regla 20-7c). Si el jugador no corrige el error, está descalificado – ver segundo y tercer párrafos de la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/12 Jugador con derecho a aliviarse levanta la bola; entonces el jugador repone la bola y la juega desde su posición original
- 20-6/5 Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original
- 25-1b/26 Jugador ignorando que su bola está en Obstáculo de Agua se alivia de interferencia por hoyo de Animal de Madriguera
- 34-3/6 Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité.

20-7/2.5
Bola considerada injugable en un obstáculo de agua; se dropa otra bola en el obstáculo pero el jugador se percata del error antes de jugar

P Un jugador considera su bola injugable en un obstáculo de agua, no levanta la bola y dropa otra bola en el obstáculo de agua, pensando que la regla 28b o c es aplicable. Se percata de su error antes de jugar la bola dropada. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador dropó una bola bajo la regla 28, procedió bajo una Regla no aplicable. Bajo la Regla 20-6 el jugador debe abandonar la bola dropada y, sin penalidad, jugar la bola original o, con un golpe de penalidad proceder bajo la Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1) con respecto a la bola original.

20-7/3
Si el jugador puede dropar una bola dentro de un área donde el juego está prohibido

P En la aplicación de una regla, un jugador desea dropar una bola sobre una parte del campo en la cual el juego está prohibido (por ejemplo, green equivocado o una zona de terreno en reparación en la que el juego está prohibido). ¿Está permitido?

R Sí. No hay nada en las Reglas que prohíban a un jugador que drope una bola en una parte del campo en la que el juego está prohibido. Sin embargo, el jugador debe, entonces, tomar

alivio como prescribe la Regla aplicable. El jugador sería penalizado si jugara la bola desde esa zona.

Decisiones relacionadas

- 25-1b/14.5 Bola considerada injugable y dropada en Terreno en Reparación desde el cual está prohibido el juego; después se dropa la bola de acuerdo con la Regla de Terreno en Reparación

JUGAR DESDE LUGAR EQUIVOCADO EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

20-7c/1
Bola repuesta en lugar equivocado en el green y embocada

P En Stroke play, un competidor, al reponer su bola en green coloca su bola inadvertidamente en lugar equivocado cerca de donde estaba, y la emboca. Entonces se descubre el error y el competidor coloca su bola en el lugar debido y la emboca. ¿Cuál es la decisión?

R El resultado con la bola jugada desde lugar equivocado cuenta y el competidor debe añadir dos golpes de penalidad a ese resultado (Reglas 16-1b o 20-3a y 20-7c).

El competidor no incurre en penalidad por jugar desde el lugar correcto después de embocar desde lugar equivocado.

20-7c/2
Bola pateada desde lugar equivocado, levantada y jugada del sitio correcto

P En Stroke play, por error **A** repone su bola delante del marcador de **B** (que estaba cerca del suyo) y patea. La bola queda a treinta centímetros del agujero. Se descubre el error y **A** levanta su bola sin marcar su posición, la coloca delante de su marcador y termina el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R Al reponer **A** la bola delante del marcador de **B** y patear, juega desde lugar equivocado e incurre en dos golpes de penalidad; la bola estaba en juego (Regla 20-7c). Cuando **A** levanta la bola del lugar donde reposaba a 30 cm. del agujero sin marcar su posición y no la repone, incurre en la penalidad general (dos golpes) por infracción de la Regla 20-1 (ver el segundo párrafo de la misma). Por ello, **A** incurre en una penalidad total de cuatro golpes.

20-7c/3
Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker

P En Stroke Play, **A** jugó un golpe largo hacia green y parece que la bola fue a reposar a un bunker al lado del green. La bola no se encontró en el bunker. **A** dropó una bola en el bunker y la jugó al green. Entonces descubrió su bola original detrás del green. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando **A** dropó otra bola en el bunker, se convirtió en su bola en juego bajo penalidad de golpe y distancia y la bola original estaba perdida – ver la Definición de "Bola Perdida".

Dado que el punto donde dropó y jugó la bola estaba bastante más adelantado que el lugar desde donde jugó la bola original por última vez, **A** incurrió en una grave infracción de la Regla pertinente (Regla 27-1) al no regresar a aquel punto. Debería ser descalificado, salvo que rectificara la infracción en la forma señalada en la Regla 20-7c, en cuyo caso incurriría en una penalidad adicional de dos golpes. (Revisada)

Decisiones relacionadas
- 15/13 Bola abandonada dropada de acuerdo con la Regla de injugable pero no jugada
- 15/14 Bola en bunker considerada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola abandonada
- 28/14 Bola abandonada considerada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original
- 28/15 Bola abandonada considerada injugable, dropada dentro de dos palos y jugada antes de descubierto el error

20-7c/4
Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto.

P En el Juego por Golpes **A**, **B** y **C** envían sus golpes de salida a la misma zona. Después de que **B** y **C** han jugado sus segundos golpes, **A** descubre que la bola que queda no es la suya y, aunque está claro que tanto **B** como **C** han podido jugar su bola, asume que su bola ha sido jugada por **B**. El párrafo final de la Regla 15-3b requiere que **A** coloque una bola en el punto desde el cual su bola fue jugada. **A** coloca otra bola en el punto desde el cual **B** jugó su segundo golpe y la juega al green. Entonces se descubre que fue **C** y no **B** quien erróneamente jugó la bola de **A** y que por lo tanto, **A** ha jugado la bola sustituta desde lugar equivocado. **A** acepta los dos golpes de penalidad bajo la Regla aplicable (Regla 15-3b y 20-7c) pero entonces, abandona la bola sustituta pensando que debe corregir su error. **A** levanta su bola original y vuelve al punto donde **C** jugó su segundo golpe, la juega desde allí al green y emboca con dos putts. **A** después sale desde el siguiente lugar de salida. ¿Cuál es la decisión? y ¿Cuál fue el resultado del hoyo para **A**?

R El procedimiento de **A** fue correcto hasta que abandonó la bola sustituta. Es una cuestión de hecho saber realmente quién jugó la bola de **A**, y este hecho era algo que **A** podría haber determinado antes de jugar la bola sustituta. La bola sustituta, aunque jugada desde lugar equivocado, era ahora la bola en juego de **A** y su bola original no era una bola en juego. Como la infracción de **A** no era grave, no tenía que corregir el error de jugar desde lugar equivocado. En lugar de abandonar la bola sustituta, **A** debería haber terminado el hoyo con ella (Regla 13-1) de acuerdo con la Regla 20-7c, añadiendo a su resultado los dos golpes de penalidad que correctamente aceptó bajo la Regla 15-3b.

Cuando **A** volvió y jugó su bola original desde el lugar correcto (es decir, desde donde **C** la había jugado erróneamente) él sustituyó una bola por su bola en juego infringiendo la Regla 15-2 y también jugando desde lugar equivocado. Por lo tanto, incurrió en una penalidad adicional de dos golpes (Reglas 13-1, 15-2 y 20-7c) para un total de cuatro golpes de penalidad. El resultado de **A** para el hoyo fue 9.

Decisiones relacionadas

- 15/8 Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia
- 18-2a/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación.
- 25-1c/2 Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está en terreno en reparación

20-7c/5
Competidor juega segunda bola de acuerdo con la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos al jugar la bola que no cuenta"

La Nota 2 de la Regla 20-7c permite a un jugador que ha jugado segunda bola que no cuenten las penalidades incurridas solamente con la bola que no cuenta para el resultado, tales como mover accidentalmente la bola (Regla 18-2a) o proceder de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1). Sin embargo, un jugador no puede pasar por alto una infracción de las Reglas que pueda aplicarse a cualquiera de las dos bolas, tales como una infracción de la Regla 7-2 (práctica), Regla 8-1 (consejo) o jugar bola equivocada (Regla 15-3).

Decisiones relacionadas

- 15/7 Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola
- 27-2c/4 La bola original y la provisional están fuera de límites

20-7c/6
Bola en bunker jugada por otro jugador; bola no repuesta por el jugador.

P En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de **A**, en un bunker, fue jugada por su compañero-competidor **B**. **B** no consiguió sacar la bola del bunker y entonces descubrió que había jugado bola equivocada. **A** jugó su bola desde el punto en que la dejó **B** y después se dio cuenta de que debería haber repuesto su bola. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 15-3b requiere que **A** reponga su bola. **A** jugó desde lugar equivocado (Reglas 15-3b y 20-7) incurriendo en una penalidad de dos golpes al ejecutar un golpe con su bola desde el punto en que se la dejó **B**. Suponiendo que no fuese una grave infracción, **A** debe terminar el hoyo con la bola jugada desde lugar equivocado. **B** incurrió en dos golpes de penalidad bajo la Regla 15-3b y debe corregir su error.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-7: Ver "Lugar Equivocado" y "Grave Infracción de las Reglas: Jugar Desde Lugar Equivocado" en el Índice

REGLA 21

LIMPIAR LA BOLA

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

Una bola en el *green* puede limpiarse al levantarla bajo la Regla 16-1b. En cualquier otra parte, una bola puede limpiarse cuando se levanta, excepto si se levanta:

a. Para determinar si está inservible para el juego (Regla 5-3);

b. Para identificación (Regla 12-2), en cuyo caso puede ser limpiada solamente lo necesario para identificarla; o

c. Porque está ayudando o interfiriendo al juego (Regla 22)

Si un jugador limpia su bola durante el juego de un hoyo excepto en lo establecido por esta Regla, incurre en un golpe de penalidad y la bola, si ha sido levantada, debe ser repuesta.

Si un jugador que está obligado a reponer una bola no lo hace así, incurre en la penalidad general bajo la Regla aplicable, pero no hay penalidad adicional bajo la Regla 21.

Excepción: Si un jugador incurre en una penalidad por no proceder de conformidad con las Reglas 5-3, 12-2 ó 22, no hay penalidad adicional bajo la Regla 21.

LIMPIAR LA BOLA

21/1
Quitar pintura de la bola

P Se ha usado pintura para marcar unas líneas en el suelo para definir los terrenos en reparación. Una bola cae en tal línea y algo de pintura se adhiere a ella. ¿Puede el jugador quitar la pintura?

R No, salvo que la bola esté en una posición desde la que pueda ser levantada bajo las Reglas y limpiada de acuerdo con la Regla 21, en cuyo caso el jugador puede tratar de quitar la pintura. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 24-2b/20 Interferencia en el suelo de una línea o marca de cal o de pintura

21/2
Quitar hierba adherida a la bola

P ¿Se puede en el recorrido, quitar hierba segada que está adherida a la bola?

R No. Tal acción está prohibida por la Regla 21. Cualquier cosa que está adherida a la bola no es impedimento suelto (ver Definición de "Impedimento Suelto").

Decisiones relacionadas

- 23-1/5 Quitar un insecto de la bola

21/3
Hasta qué punto se puede considerar limpiar la bola el hecho de que el caddie se la tire al jugador

P Se pide a un jugador que levante su bola, que reposaba en el recorrido o en un obstáculo, porque la bola interfiere con el juego de otro jugador. El jugador autoriza a su caddie a levantar la bola y, habiendo marcado su posición y levantando la bola, el caddie le lanza la bola al jugador, quien la coge. Excepto cuando la bola reposa en el green, no está permitido limpiar una bola por interferencia. ¿Se considera el acto de tirarla y cogerla como limpieza?

R Si se ha limpiado, o no, la bola es una cuestión de hecho. La acción descrita podría haber ocasionado la limpieza de la bola. Cualquier duda a este respecto debería resolverse en contra del jugador.

21/4
Posición de la bola levantada para identificación no marcada; la intención de levantarla no fue anunciada y la bola se limpió más de lo necesario para su identificación

P Un jugador levanta su bola con el fin de identificarla sin anunciar su intención a su contrario, marcador o compañero-competidor. Por ello infringe la Regla 12-2. Tampoco marcó la posición de la bola antes de levantarla, infringiendo la Regla 20-1, y limpió la bola más de lo necesario para su identificación en contra de la Regla 21. La penalidad por infracción de cada una de estas Reglas es de un golpe. ¿Incurre el jugador en penalidad de tres golpes?

R No. El jugador incurre en un golpe de penalidad por la Regla 12-2, pero no está justificada una penalidad adicional por la Regla 20-1 ó 21 (ver Regla 12-2 y la Excepción a la Regla 21).

Otras Decisiones relacionadas con si se aplica múltiples penalidades: Ver "Penalidades Múltiples" en el Índice.

21/5
Jugador levanta bola bajo Regla que no permite limpiar la bola y gira la bola al reponerla

P La bola de un jugador tiene una pella de barro adherida. El jugador levanta la bola bajo una Regla que no permite limpiarla. Cuando repone la bola, ¿puede girar sobre sí misma la bola de modo que el barro no interfiera entre la cara del palo y la bola?

R Sí, siempre que la bola sea repuesta en el punto de donde fue levantada. Sin embargo, si el jugador girase la bola de tal modo que la pella de barro hiciera las veces de tee, infringiría la Regla 20-3a.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 21: Ver "Limpiar la Bola" en el Índice

REGLA 22

BOLA QUE AYUDA O INTERFIERE AL JUEGO

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

22-1. BOLA QUE AYUDA AL JUEGO

Excepto cuando una bola está en movimiento, si un jugador considera que una bola podría ayudar a cualquier otro jugador, puede:

a. levantar la bola si es la suya; o

b. hacer que sea levantada cualquier otra bola.

Una bola levantada bajo esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada salvo que repose en el *green* (ver Regla 21).

En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que es obligado a levantar su bola, puede jugar primero en lugar de levantarla.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), si el *Comité* determina que los *competidores* han acordado no levantar una bola que puede ayudar a cualquier *competidor*, están descalificados.

Nota: Cuando otra bola está en movimiento, una bola que podría influir en el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

22-2. BOLA QUE INTERFIERE CON EL JUEGO

Excepto cuando una bola está en movimiento, si un jugador considera que otra bola puede interferir con su juego, él puede hacer que sea levantada.

Una bola levantada bajo esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada a no ser que repose en el *green (ver Regla 21)*.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que es obligado a levantar su bola, puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota 1: Excepto en el *green*, un jugador no puede levantar su bola solamente porque considere que podría interferir con el juego de otro jugador. Si un jugador levanta su bola sin que se le pida que lo haga, incurre en un golpe de penalidad por infracción de la Regla 18-2a, pero no hay penalidad adicional bajo la Regla 22.

Nota 2: Cuando otra bola está en movimiento, una bola que podría influir en el movimiento de la bola en movimiento no debe ser levantada.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

BOLA QUE AYUDA O INTERFIERE AL JUEGO

22/1
Interferencia mental por otra bola

P Para que **A** tenga derecho a que se levante la bola de **B** por interferencia, ¿tiene que estar la bola de **B** en la línea o cerca de la línea de juego de **A**, es decir, debe existir interferencia física con la bola de **A**?, o ¿puede **A** hacer levantar la bola de **B** estando fuera de su línea de juego pero en su línea de visión y porque considera que hay interferencia mental?

R Un jugador puede, de acuerdo con la Regla 22-2, hacer que sea levantada otra bola que interfiera mental o físicamente con su juego.

Decisiones relacionadas

- 24-2a/1 Interferencia mental por obstrucción

22/2
Un jugador mantiene que una bola que se encuentra a 30 metros interfiere en su juego

P La bola de **B** está a un metro del green en línea directa entre el agujero y la bola de **A** que está a 30 metros del green. ¿Puede **A** pedir a **B** que levante su bola alegando que interfiere con su juego?

R Sí.

22/3
Un jugador solicita a otro jugador que levante su bola en ausencia de posibilidad razonable que la bola pueda ayudar o interferir.

P La bola de **A** está en el green. La bola de **B** está a 100 yardas del green. **B** Solicita a **A** que levante su bola bajo la Regla 22-2 ya que puede interferir con su bola (la de **B**). Esto ocurre varias veces durante la vuelta. ¿Está permitido este procedimiento?

R La Regla 22 pretende cubrir situaciones en la que hay posibilidad razonable que una bola pueda ayudar o interferir con otra bola. Si se produce un abuso de la Regla, como en este caso, estaría justificado que el Comité penalizase a **B** por demora indebida (Regla 6-7)

22/4 (Reservada)

22/5
Bola que proporciona ayuda, levantada por el contrario y repuesta a petición; la bola del jugador golpea a la de su contrario y éste reclama el hoyo

P En un match entre **A** y **B,** la bola de **A** está cerca del agujero en una posición en que podía servir para detener la bola de **B**. **A** levanta su bola para limpiarla, **B** pide a **A** que reponga la bola antes de que él (**B**) patee. **A** protesta, pero **B** insiste en que bajo las Reglas **A** debe reponer inmediatamente la bola. **A** repone su bola, pero discute el derecho de **B** a obligarle a reponer y reclama el hoyo. **B** patea y su bola golpea a la de **A** y queda muy cerca del agujero. **A** repone su bola de donde fue movida y hace 4, cosa que también hace **B**. El match continúa y posteriormente se somete el caso al Comité. ¿Qué debería decidir el Comité?

R El hoyo queda como se jugó. Las Reglas no exigen que **A** reponga su bola pero **B** no incurre en infracción por pedírselo (ver Regla 22-1).

22/6
Un competidor exige que no sea levantada una bola situada donde puede ayudarle.

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de **B** reposa justo fuera de green. La bola de **A** está cerca del agujero en una posición en la que sirve para detener la bola de **B**. **B** pide a **A** que no levante su bola. ¿Es correcta esta petición?

R No. Si **A** y **B** se ponen de acuerdo para no levantar una bola que puede ayudar a **B**, ambos jugadores están descalificados bajo la Regla 22-1.

Decisiones relacionadas

- 2-4/8 Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola
- 3-4/1 No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor
- 20-1/11 Marcador de bola que ayuda a otro jugador
- 30-3f/11 Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero

22/7
Bola en green que ayuda a un compañero-competidor; como ha de proceder un árbitro si el competidor no levanta la bola

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), la bola de un competidor está situada de forma que ayuda al juego de un compañero-competidor y el competidor está en una posición en la que puede levantar la bola bajo la Regla 22-1 sin demorar el juego del compañero-competidor. No obstante el competidor no hace nada para invocar la Regla. ¿Estaría justificado que un árbitro intervenga y pida al competidor que invoque la Regla en su defensa y en la del resto de los jugadores?

R Sí. Si el Competidor objetase, existiría una fuerte evidencia de un acuerdo para no levantar la bola con el propósito de ayudar al compañero-competidor infringiendo la Regla 22-1. Estaría justificado que el árbitro advirtiese a los competidores implicados y les avisase que no levantar la bola resultaría en la descalificación bajo la Regla 22-1. (Revisada)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 22: Ver "Bola Interfiriendo o Ayudando al Juego" en el Índice

REGLA 23

IMPEDIMENTOS SUELTOS

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

23-1. ALIVIO

Excepto cuando tanto el *impedimento suelto* como la bola reposan, o tocan, el mismo *obstáculo*, cualquier *impedimento suelto* puede ser quitado sin penalidad.

Si la bola reposa en cualquier parte que no sea el *green* y el jugador al quitar un *impedimento suelto* hace que la bola se *mueva*, se aplica la Regla 18-2a.

En el *green,* si la bola o el marcador de bola se *mueven* accidentalmente en el proceso de quitar el jugador un *impedimento suelto*, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al hecho de quitar el *impedimento suelto*. De otra manera, si el jugador provoca que la bola se *mueva* incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a.

Cuando una bola está en movimiento, no debe ser quitado ningún *impedimento suelto* que pueda influir en el movimiento de la bola.

Nota: Si la bola reposa en un *obstáculo*, el jugador no debe tocar o mover ningún *impedimento suelto* que reposa o toca el mismo *obstáculo* – ver Regla 13-4c.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

(Buscando la bola en un obstáculo - ver Regla 12-1).
(Tocar la línea de putt - ver Regla 16-1a).

IMPEDIMENTOS SUELTOS: GENERAL

23/1
Cuándo un Impedimento Suelto se transforma en Obstrucción

Los impedimentos sueltos pueden convertirse en obstrucciones por un proceso de manufactura o construcción. Por ejemplo, un leño (impedimento suelto) que ha sido partido y al que se le ponen patas, se convierte por construcción en banco (obstrucción); o un trozo de madera (impedimento suelto) se convierte en obstrucción cuando se ha transformado en una briqueta de carbón vegetal.

23/2
Significado de “sólidamente empotrado” en la Definición de “Impedimentos Sueltos”

P La Definición de "Impedimentos Sueltos" establece que una piedra es un impedimento suelto si no está “sólidamente empotrada”. ¿Cuándo está sólidamente empotrada una piedra?

R Si una piedra está parcialmente empotrada y puede desprenderse fácilmente, es impedimento suelto. Si existe duda de si una piedra está sólidamente empotrada o no, no debería quitarse.

23/3
Pera medio comida

P En bunker una pera medio comida está directamente delante de una bola y no existen perales en las proximidades del bunker. En este caso ¿la pera es una obstrucción en lugar de impedimento suelto, en cuyo caso el jugador podría quitarla sin penalidad?

R No. Una pera es un objeto natural. En cuanto se desprende del árbol es impedimento suelto. El hecho de que esté medio comida y de que no haya perales en las proximidades no cambia su condición de pera.

23/4
Piel de fruta

P ¿Es impedimento suelto la piel de plátano o de otro fruto?

R Sí.

23/5
Hormiguero

P ¿Es impedimento suelto un hormiguero?

R Sí. Un jugador puede quitar un hormiguero de acuerdo con la Regla 23-1.

Decisiones relacionadas

- 23/11 Tierra suelta residual de hoyos de animal de madriguera
- 25/23 Toperas

- 33-8/22 Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación

23/5.5
Condición de animales similares a los insectos.

La Definición de "Impedimentos Sueltos" indica que las lombrices, insectos y similares son impedimentos sueltos. El término "similares" incluye criaturas tales como las arañas. Una red construida por una araña está considerada como un desecho realizado por un insecto y también es un impedimento suelto, incluso si esta adherido a otro objeto.

23/6
Cangrejo de tierra muerto

P Una bola reposa en bunker contra un cangrejo de tierra muerto. ¿Puede quitarse sin penalidad el cangrejo?

R No. Un cangrejo de tierra muerto es un objeto natural y por ello impedimento suelto y no una obstrucción. Quitar el cangrejo sería una infracción de la Regla 13-4.

23/6.5
Estatus de una serpiente

P ¿Cuál es el estatus de una serpiente?

R Una serpiente viva es una causa ajena. Una serpiente muerta es tanto una causa ajena como un impedimento suelto. Es posible que una cosa o una persona se engloben en más de una definición.

23/7
Árbol caído

P ¿Es impedimento suelto un árbol caído?

R Si aún está sujeto al tocón, no; si no está sujeto al tocón, sí.

23/8
Lombriz parcialmente enterrada

P Una lombriz sacando medio cuerpo de la tierra, ¿es impedimento suelto que se puede quitar o se considera fijo o firmemente empotrado por lo que no sería impedimento suelto?

R Una lombriz con medio cuerpo fuera no es "fijo o en crecimiento" o "sólidamente empotrado" en la acepción de estos términos en la Definición de "Impedimento Suelto". Por ello puede quitarse de acuerdo con la Regla 16-1a (i) o la Regla 23.

23/9
Bellota empotrada

P ¿Es impedimento suelto una bellota empotrada?

R No, si la bellota está sólidamente empotrada, ver la Definición de "Impedimentos Sueltos".

Decisiones relacionadas

- 16-1a/7 Jugador que repara la depresión en su línea de putt creada al quitar una bellota parcialmente empotrada

23/10
Bola empotrada en fruta

P Una bola se empotra en una naranja que reposa bajo un naranjo. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador debe jugar la bola como está o considerarla injugable. Puesto que la naranja está adherida a la bola, no es un impedimento suelto.

23/11
Tierra suelta residual de hoyos de animal de madriguera

P La bola de un jugador reposa en el recorrido sobre residuos de un hoyo hecho por animal de madriguera. Además de sus opciones a alivio bajo la Regla 25, ¿puede el jugador retirar la tierra suelta formada por los desechos alrededor de su bola?

R No (ver definición de "impedimentos sueltos").

Decisiones relacionadas

- 23/5 Hormiguero
- 25/23 Toperas

23/12
Tacos de aireación

P ¿Son impedimentos sueltos los tacos de tierra compactados producidos para la aireación de una Calle?

R Sí. La tierra suelta no es impedimento suelto. No obstante estos tacos, dado que están formados por tierra compacta, son impedimentos sueltos.

Decisiones relacionadas

- 25/15 Hoyos de aireación

23/13
Terrón (barro compacto)

P ¿Es impedimento suelto un terrón?

R Sí. La tierra suelta no es impedimento suelto excepto en el green. Sin embargo, un terrón no es tierra suelta.

23/14
Impedimentos sueltos utilizados para superficie de camino

P Un jugador envía su bola a una carretera cubierta con grava. Aún cuando tiene derecho a alivio de esta obstrucción, prefiere jugar la bola desde la carretera. ¿Puede quitar la grava que pueda interferir con su golpe?

R Sí. La grava es impedimento suelto y el jugador puede quitar impedimentos sueltos bajo la Regla 23-1. Este derecho no se pierde por el hecho de que una carretera cubierta por grava se convierta en carretera de superficie artificial y, por ello, en obstrucción inamovible. El mismo principio se aplica a carreteras y caminos construidos con piedra, conchas trituradas, astillas de madera o similar.

Decisiones relacionadas

- 13-2/32 Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro
- 24/9 Camino o carretera con superficie artificial

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 23: Ver "Impedimentos Sueltos" y "Estatus de Objeto" en el Índice

ALIVIO DE IMPEDIMENTOS SUELTOS

23-1/1
Medios por los que se pueden quitar impedimentos sueltos

P Los desechos de lombriz son impedimentos sueltos. ¿Qué medios pueden emplearse para quitar estos desechos?

R Los impedimentos sueltos pueden quitarse por cualquier medio, excepto que al quitar impedimentos sueltos en la línea de putt, el jugador no debe presionar nada. (Regla 16-1a).

23-1/2
Piedra grande que sólo puede moverse con gran esfuerzo

P La bola de un jugador está en rough directamente detrás de una piedra suelta del tamaño de una sandía. La piedra sólo se puede mover con un gran esfuerzo. ¿Se considera un impedimento suelto que pueda ser quitado?

R Sí. Las piedras de cualquier tamaño (no sólidamente empotradas) son impedimentos sueltos y pueden ser quitadas, siempre que al quitarlas no se demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

23-1/3
Ayuda para quitar impedimentos sueltos grandes

P ¿Pueden los espectadores, caddies, compañeros-competidores, etc., ayudar a un jugador a quitar un impedimento suelto grande?

R Sí.

23-1/4
Romper parte de un impedimento suelto grande

P Una parte de una gran rama caída de un árbol (que es un impedimento suelto) interfiere con el swing del jugador. ¿Puede éste romper la parte que le interfiere en lugar de mover toda la rama?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 13-2/13 Doblar hierba al quitar impedimentos sueltos

- 13-2/26 Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto

23-1/5
Quitar un insecto de la bola

P Un insecto vivo está posado o paseándose por la bola de un jugador que está en reposo en el recorrido. ¿Puede el jugador quitar el insecto con sus dedos, o soplarlo para que se vaya?

R Sí, de las dos formas de acuerdo con la Regla 23-1. Un insecto vivo no se considera adherido a la bola y por tanto es un impedimento suelto (ver Definición de "Impedimentos Sueltos").

23-1/5.5
Consideración de un insecto sobre la bola en bunker

P Con respecto a la Decisión 23-1/5, ¿cuál es la decisión si la bola está en bunker?

R Se considera que el insecto está dentro del bunker y puesto que es, por definición, un impedimento suelto, el jugador no puede tocar o quitar físicamente el insecto de la bola (Regla 13-4c). No obstante, como el insecto es animado y capaz de moverse por sí mismo, el jugador puede actuar agitando la mano, o un palo, o una toalla para incitar al insecto a moverse. Si se mueve el insecto, no hay penalidad con tal de que el jugador no haya tocado el insecto o el suelo dentro del bunker, ni haya movido otro impedimento suelto dentro del bunker.

Decisiones relacionadas con la 23-1/5 y la 23-1/5.5:

- 13-4/16.5 Insecto volando dentro de un obstáculo de agua
- 23-1/12 Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto

23-1/6
Quitar impedimentos sueltos de la zona donde ha de droparse una bola

P En el recorrido ¿Está permitido que un jugador quite impedimentos sueltos en el área en que se va a dropar una bola?

R Sí.

23-1/6.5
Quitar impedimentos sueltos del sitio en el que debe ser colocada la bola

P Un jugador, aliviándose de acuerdo con una Regla, dropa su bola y ésta rueda más de dos palos. Vuelve a dropar bajo la Regla 20-2c con el mismo resultado. Ahora debe colocar la bola tan cerca como sea posible del lugar en el que tocó una parte del campo por primera vez al volver a dropar - Regla 20-2c. Antes de colocar la bola, ¿puede quitar impedimentos sueltos en o alrededor del punto en el que la bola debe ser colocada?

R Sí.

23-1/7
Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola

P Un impedimento suelto que afectaba al lie de la bola se mueve al levantar de acuerdo con una Regla que obliga a reponer la bola. En equidad (Regla 1-4), ¿debería exigirse al jugador que reponga el impedimento suelto?

R Sí. Si no lo hace cuando su bola reposa en el recorrido, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurre en la penalidad de un golpe tanto en el Juego por Hoyos como en el Juego por Golpes. Si no lo hace cuando su bola reposa en un obstáculo y el impedimento suelto estaba reposando originalmente o tocando el mismo obstáculo, en equidad (Regla 1-4), el jugador pierde el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en la penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play).

23-1/8
Impedimentos sueltos que afectan al lie de la bola quitados mientras la bola está levantada

P La bola de un jugador reposa en un área en el recorrido donde hay varios impedimentos sueltos, incluida una rama de árbol contra la que fue a reposar la bola. Parece probable que la bola se moverá si el jugador mueve la rama del árbol. El jugador desea levantar la bola bajo la Regla 5-3 (Bola Inservible para el juego) o la Regla 12-2 (Identificando la Bola) o es requerido a levantarla bajo la Regla 22 (Bola que Interfiere o Ayuda al Juego). Levanta la bola pero antes de reponerla quita impedimentos sueltos de la zona, incluida la rama del árbol contra la que estaba reposando la bola. ¿Está permitido?

R No. Bajo la Regla 18-2a, en el recorrido, un jugador incurre en penalidad si causa que su bola se mueva como resultado de mover impedimentos sueltos. Sería burlar esta Regla si, antes de que una bola es repuesta, estuviera permitido quitar impedimentos sueltos que

afectaban al lie de la bola antes de ser levantada. En equidad (Regla 1-4), el jugador debería ser penalizado con un golpe.

En tales circunstancias, si un jugador desea quitar impedimentos sueltos que afectan al lie de su bola, debería hacerlo bien antes de levantar la bola o después de reponerla. Si se mueve entonces su bola como resultado de mover los impedimentos sueltos, el jugador, incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y debe reponer la bola.

Decisiones relacionadas con la 23-1/7 y la 23-1/8:

- 1-4/5 Para quitar una Obstrucción en un Obstáculo sería necesario Mover un Impedimento Suelto
- 13-4/16 Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua
- 13-4/35.7 Jugador que considera su Bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker

23-1/9
Quitar impedimentos sueltos que están fuera de límites

P Un impedimento suelto que está fuera de límites interfiere con la colocación del jugador. ¿Puede éste quitar el impedimento suelto?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 24-1/3 Objeto artificial movible situado fuera de límites

23-1/10
Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador

P Un jugador con un putt cuesta abajo quita impedimentos sueltos entre su bola y el agujero pero deja alguno detrás del agujero. Un contrario o compañero-competidor quita impedimentos sueltos de detrás del agujero ya que podrían haber servido para parar la bola del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R En equidad (Regla 1-4), el jugador tiene derecho, pero no está obligado, a reponer los impedimentos sueltos.

El contrario o compañero-competidor tiene derecho a quitar los impedimentos sueltos por la Regla 23-1, y conforme a ello no infringe la Regla 1-2 (ver la Excepción 1 de la Regla 1-2). Sin embargo, si el contrario o compañero-competidor se hubiese negado a cumplir con la petición del jugador de no mover los impedimentos sueltos, el contrario perdería el hoyo (ver la Decisión 2/3) o el compañero-competidor estaría descalificado (Regla 3-4) por negar intencionadamente el derecho del jugador a que se mantuviesen en esa posición los impedimentos sueltos.

Los mismos principios se aplicarían a quitar una obstrucción movible en circunstancias similares. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- Ver "Equidad: Jugador con derecho a lie. Línea de juego y colocación cuando la bola queda en reposo después del golpe" en el índice.

23-1/11
Bola movida accidentalmente con el pié al quitar un impedimento suelto en el green

P Un jugador, en el proceso de quitar un impedimento suelto en green, movió accidentalmente su bola con el pié. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y la bola debe ser repuesta.

La Regla 23-1 establece que el jugador no incurre en penalidad si, en el green, su bola se mueve accidentalmente en el proceso de quitar un impedimento suelto. Sin embargo, esta Regla solo se aplica cuando el movimiento de una bola es directamente atribuible al acto de quitar el impedimento suelto. En este caso el quitar el impedimento suelto no fue la causa de que la bola se moviera.

23-1/12
Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto

P Después de que un jugador prepara el golpe en el green, un insecto se posa en la bola. El jugador se inclina sobre la bola sin mover sus pies y, al intentar quitar el insecto de la bola, la mueve varias pulgadas. ¿Está sujeto el jugador a la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2b?

R No. Un insecto es un impedimento suelto – ver Definición de "Impedimento Suelto" y decisión 23-1/5.

Bajo la Regla 23-1, un jugador no incurre en penalidad si una bola se mueve en el green mientras él está en el proceso de quitar un impedimento suelto. La Regla 23-1 prevalece sobre la 18-2b en este caso.

Decisiones relacionadas

- 13-4/16.5 Insecto volando dentro de un obstáculo de agua
- 20-1/12 Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos
- 23-1/5 Quitar un insecto de la bola

- 23-1/5.5 Consideración de un insecto sobre la bola en bunker

REGLA 24

OBSTRUCCIONES

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

24-1. OBSTRUCCIÓN MOVIBLE

Un jugador puede aliviarse sin penalidad de una *obstrucción* movible como sigue:

a. Si la bola no reposa en o sobre la *obstrucción*, la *obstrucción* puede ser quitada. Si la bola se *mueve*, debe ser repuesta, y no hay penalidad siempre que el movimiento de la bola sea directamente atribuible al acto de mover la *obstrucción*. De otra manera, se aplica la Regla 18-2a.

b. Si la bola reposa en o sobre la *obstrucción*, la bola puede ser levantada y la *obstrucción* quitada. La bola debe droparse en el *recorrido* o en un *obstáculo*, o en el *green* ser colocada tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola se encontraba en o sobre la *obstrucción*, pero no más cerca del *agujero*.

Cuando se levanta una bola bajo esta Regla, puede limpiarse.

Cuando una bola está en movimiento, ninguna *obstrucción* que pueda influir en el movimiento de la misma debe ser movida, excepto el *equipo* de cualquier jugador, la *bandera* atendida, quitada o sostenida en alto.

(Ejercer influencia sobre la bola - ver la Regla 1-2).

Nota: Si una bola que tiene que ser dropada o colocada bajo esta *Regla* no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

24-2. OBSTRUCCIÓN INAMOVIBLE

a. Interferencia

Existe interferencia por una *obstrucción* inamovible cuando una bola reposa en o sobre la *obstrucción*, o cuando la *obstrucción* interfiere con la *colocación* del jugador o el área del swing que pretende realizar. Si la bola del jugador reposa en el *green*, existe también interferencia si una *obstrucción* inamovible en el *green* interviene en su *línea de putt*. De otra manera, la intervención en la *línea de juego* no es, por si misma, interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede obtener alivio por interferencia de una *obstrucción* inamovible como sigue:

(i) <u>En el Recorrido</u>: Si la bola reposa en el *recorrido*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo, y no más cerca del *agujero*, que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Cuando la bola se dropa dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto

que evite la interferencia por la *obstrucción* inamovible y que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.

(ii) En un Bunker: Si la bola está en un *bunker,* el jugador debe levantar la bola y droparla, bien:

(a) Sin penalidad, de conformidad con la cláusula anterior (i), excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropada en el *bunker*; o

(b) Bajo penalidad de un golpe, fuera del *bunker* manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que la bola es dropada, sin límite de distancia detrás del *bunker* donde la bola puede ser dropada.

(iii) En el Green: Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla, sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *obstáculo*. El *punto más cercano de alivio* puede estar fuera del *green*.

(iv) En el Lugar de Salida. Si la bola reposa en el *lugar de salida*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad de conformidad con la Cláusula (i) anterior.

La bola puede ser limpiada al levantarse bajo esta Regla.

(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio – ver Regla 20-2c (v).

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una *obstrucción inamovible* hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de una *obstrucción inamovible* se produjese solamente debido al uso de un *golpe* claramente irrazonable o de una *colocación*, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.

Nota 1: Si una bola está en un *obstáculo de agua* (incluido un *obstáculo de agua lateral*), el jugador no puede aliviarse de la interferencia por una *obstrucción* inamovible. El jugador debe jugar la bola como reposa o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola que ha de ser dropada o colocada bajo esta *Regla* no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

Nota 3: El *Comité* puede establecer una Regla Local disponiendo que el jugador debe determinar el *punto más cercano de alivio* sin cruzar sobre, a través, o bajo la *obstrucción*.

24-3. BOLA NO ENCONTRADA EN LA OBSTRUCCIÓN

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada después de haber sido golpeada hacia una *obstrucción* está en la *obstrucción*. Para aplicar esta Regla debe saberse o ser prácticamente seguro que la bola está en la *obstrucción*. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

a. Bola No Encontrada En Una Obstrucción Movible

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola, que no ha sido encontrada, está en una *obstrucción* movible, el jugador puede sustituir la bola y obtener alivio, sin penalidad bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe quitar la *obstrucción* y en el *recorrido* o en un *obstáculo* dropar una bola, o en el *green* colocar una bola, tan cerca como sea posible del punto

directamente debajo del lugar donde la bola cruzó por última vez los límites exteriores de la *obstrucción* movible, pero no más cerca del *agujero*.

b. Bola No Encontrada en Una Obstrucción Inamovible

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola, que no ha sido encontrada, está en una *obstrucción* inamovible, el jugador puede aliviarse bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por donde la bola cruzó por última vez los límites exteriores de la *obstrucción*, y a efectos de la aplicación de esta *Regla*, se considera que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

(i) En el Recorrido: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en el *recorrido*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y obtener alivio como está prescrito en la Regla 24-2b (i).

(ii) En un Bunker: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y obtener alivio como está prescrito en la Regla 24-2b (ii).

(iii) En un Obstáculo de Agua (Incluyendo un Obstáculo de Agua Lateral): Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad. El jugador debe proceder bajo la Regla 26-1.

(iv) En el Green: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en el *green*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y aliviarse como está prescrito en la Regla 24-2b (iii).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

OBSTRUCCIONES: GENERAL

24/1
Escalones unidos a valla de límites

P ¿Son obstrucciones unos escalones unidos a una valla de límites?

R Sí. Salvo que el Comité lo declare parte integrante del campo de acuerdo con la Regla 33-2a (iv).

24/2
Soportes en ángulo y vientos de alambre que soportan la valla de límites

P Unos soportes en ángulo o vientos de alambre sujetan una valla o una red protectora sobre una valla. Si el soporte en ángulo o los vientos se extienden dentro del campo, ¿son obstrucciones?

R Cualquier parte de un soporte en ángulo o vientos de alambre que estén dentro de límites es una obstrucción.

24/3
Bases de cemento de postes de valla de límites

P Los postes de una valla de fuera de límites están encajados en unas bases de cemento de 30 centímetros de diámetro. ¿Es obstrucción la parte de la base que se encuentra dentro de límites?

R No. Estas bases son parte de la valla y por tanto ninguna parte de ellas es obstrucción, ver la Definición de "Obstrucción". Si estas bases están a nivel del suelo o por debajo de él, la línea de fuera de límites es los puntos interiores de los postes de la valla a nivel del suelo. Si sobresalen del nivel del suelo, el Comité debería aclarar la situación de la línea de fuera de límites.

24/4
Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites

P Parte de una valla de límites está inclinada hacia el campo de forma que se encuentra dentro de la línea de límites que forman los postes de la valla. La bola de un jugador queda en reposo contra esta parte de la valla. ¿Tiene el jugador derecho a alivio por la Regla 24-2b?

R No. Una valla que define un fuera de límites no es una obstrucción aunque parte de ella se encuentre dentro de la línea de límites que marcan los postes de la valla (ver Definiciones de "Obstrucción" y de "Fuera de Límites").

24/5
Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando

P Entre los hoyos 7 y 8 hay estacas blancas que definen un fuera de límites para cuando se juega el hoyo 7, pero que no significan nada cuando se juega el hoyo 8. ¿Se consideran obstrucciones estas estacas cuando se juega el hoyo 8?

R No, la Definición de "Fuera de Límites" dice que tales estacas no son obstrucciones. Sin embargo, en este caso, es recomendable que se redacte una Regla Local considerándolas obstrucciones inamovibles cuando se está jugando el hoyo 8.

Decisiones relacionadas

- 33-8/14 Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno

Decisiones relacionadas con la 24/1 hasta la 24/5:

- Ver "Objetos Que Definen El Fuera De Limites, Vallas, Líneas, Muros o Estacas" en el Índice

24/6
Piedra caída de un muro de contención de un obstáculo de agua

P La bola de un jugador reposa dentro de un obstáculo de agua en un lie jugable pero está justo detrás de una piedra, caída de un muro de contención en el obstáculo. El muro es una obstrucción inamovible del cual el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. ¿Es la piedra que se ha caído una obstrucción movible, en cuyo caso el jugador puede quitarla antes de jugar un golpe?

R Sí.

24/7
Piedra utilizada como parte del drenaje de un bunker

P Una piedra grande ha sido colocada en la entrada de un drenaje en un bunker para evitar que la arena se deslice dentro del drenaje. ¿Qué consideración tiene la piedra?

R La piedra es una obstrucción inamovible puesto que sirve como parte del drenaje y éste de por sí es una obstrucción inamovible. El Comité debería aclarar qué consideración tiene esta piedra.

24/8
Coche aparcado

P La bola de un jugador queda en reposo debajo de un coche aparcado. ¿Cuál es la forma de proceder?

R Si el coche es fácilmente movible, debería considerarse como obstrucción movible y moverlo. (Regla 24-1).

Si el coche no es fácilmente movible, debería considerarse como obstrucción inamovible y el jugador podría aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b.

24/9
Camino o carretera con superficie artificial

P Un camino o una carretera con superficie artificial es una obstrucción. ¿Qué se considera superficie artificial?

R Un camino o carretera al que se le ha aplicado cualquier material extraño como cemento, grava, alquitrán, desperdicios de madera, etc., está cubierto artificialmente y por lo tanto es una obstrucción.

Decisiones relacionadas

- 23/14 Impedimentos sueltos utilizados para superficie de camino

24/10 (Reservada)

24/11
Tablas de madera

P ¿Es obstrucción una madera convertida en tabla?

R Sí.

24/12
Escalones de madera o de tierra

Los escalones de madera que han sido construidos en una pendiente pronunciada son obstrucciones (ver Decisión 23/1).

Los escalones tallados en una pendiente pronunciada pero que no han sido cubiertos con ningún material artificial como planchas de madera, no son obstrucciones.

24/13 (Reservada)

24/14
Césped elevado por tubería enterrada

P Una tubería de agua está en parte enterrada y en parte en la superficie del terreno. En algunas zonas en las que la tubería está enterrada ha levantado el césped. Este césped, que ha sido levantado por una obstrucción, ¿se considera parte de la obstrucción?

R No.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24: Ver "Obstrucciones" y "Estatus de Objeto" en el Índice

OBSTRUCCIONES MOVIBLES

24-1/1 (Reservada)

24-1/2
Bola abandonada

P La bola de un jugador queda en reposo contra una bola abandonada. ¿Cuál es el procedimiento?

R Una bola abandonada es una obstrucción movible. El jugador puede quitarla por la Regla 24-1.

La Regla 22-2 que se ocupa específicamente de cuando una bola interfiere con otra, no es de aplicación. Solo se aplica si una bola en juego interfiere con otra bola en juego.

24-1/3
Objeto artificial movible situado fuera de límites

P Un objeto artificial movible situado fuera de límites interfiere con la colocación de un jugador. ¿El jugador, puede quitarlo?

R Sí. Se aplica la Regla 24-1.

Decisiones relacionadas

- 23-1/9 Quitar impedimentos sueltos que están fuera de límites

24-1/4
Sujetar la bola donde está mientras se quitan obstrucciones

P ¿Puede un jugador sujetar su bola para que no se mueva mientras quita una obstrucción movible?

R No. Tal procedimiento sería una infracción de la Regla 18-2a. No hay penalidad si una bola se mueve al quitar una obstrucción movible, siempre que el movimiento de la bola sea directamente atribuible al acto de quitar la obstrucción.

Decisiones relacionadas

- 18-2a/31 Bola tocada accidentalmente al quitar un impedimento suelto
- 18-2a/32 Bola calzada con una piña o un palito para evitar que se mueva al quitar un impedimento suelto

24-1/5
La posición de una bola es marcada antes de quitar una obstrucción, al quitar la marca la bola se mueve

P La bola de un jugador reposa contra una obstrucción movible. Antes de quitar la obstrucción, el jugador marca la posición de su bola para poder reponerla con precisión si la bola se mueve al quitar la obstrucción. El jugador quita la obstrucción y la bola no se mueve. Sin embargo, la bola se mueve al quitar el marcador. ¿Cuál es la decisión?

R El marcador es, por sí mismo, una obstrucción movible. Por eso, de acuerdo con la Regla 24-1 el jugador no incurre en penalidad y debe reponer la bola.

Decisiones relacionadas

- 20-1/15 Significado de "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24-1: Ver "Obstrucciones" en el Índice

INTERFERENCIA POR OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

24-2a/1
Interferencia mental por obstrucción

P La bola de un jugador se encuentra a varios centímetros de un aspersor. El aspersor no interfiere físicamente ni con la colocación del jugador ni con el swing que intenta efectuar. No obstante incomoda mentalmente al jugador. ¿Tiene derecho a aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b?

R No. Ver la Regla 24-2a.

ALIVIO DE OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

24-2b/1
Determinando el "punto más cercano de alivio"

P La Nota a la Definición del "Punto más Cercano de Alivio" establece que el jugador debería determinar este punto usando "el palo con el que habría ejecutado su siguiente golpe si la condición no estuviera ahí, para simular la posición de preparar el golpe, la dirección de juego y swing para dicho golpe". ¿Puede el jugador usar cualquier palo, cualquier posición, dirección de juego o swing al determinar el Punto más Cercano de Alivio"?

R No. Para determinar, con precisión el punto más cercano de alivio, se recomienda que el jugador use el palo, posición, dirección de juego y swing (a derechas o a zurdas) que habría usado si la obstrucción o la condición no hubieran existido allí. Por ejemplo, el jugador tiene interferencia de una obstrucción inamovible y, si no fuera por la obstrucción, habría realizado un golpe a derechas con un hierro 4 para jugar la bola desde su posición original hacia el green. Para determinar con precisión el punto más cercano de alivio, debería simular un golpe a derechas con un hierro 4, y la dirección de juego debería ser hacia el green. Ver también Decisiones 20-2c/0.7 y 20-2c/0.8.

Decisiones relacionadas

- 24-2b/3.7 Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio.
- 24-2b/4 Palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente
- 25-1b/2 Diagramas ilustrativos del "Punto más Cercano de Alivio"

24-2b/2
Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio

P La bola de un jugador reposa en el recorrido, en un camino con superficie artificial, el cual es una obstrucción inamovible. La bola está situada en el borde izquierdo de la obstrucción y el jugador es diestro. El jugador elige aliviarse bajo la Regla 24-2b (i), pero no sigue el procedimiento recomendado en la Nota de la Definición de “Punto más Cercano de Alivio” para determinar el punto más cercano de alivio. En lugar de ello, levanta la bola y la dropa dentro de la distancia de un palo del borde más cercano de la obstrucción, no más cerca del agujero que la posición original de la bola y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no incurre en penalidad siempre que la bola sea dropada en un punto que cumpla los requisitos de la Regla 24-2b(i) y no ruede a una posición que requiera volverse a dropar bajo la Regla 20-2c.

Aunque hay un procedimiento recomendado para determinar el punto más cercano de alivio, las Reglas no requieren que un jugador determine este punto al aplicar las Reglas 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3.

Si un jugador no determina un punto más cercano de alivio con exactitud o identifica un punto más cercano de alivio incorrecto, sólo tendría penalidad si como resultado, el jugador dropa su bola en un punto que no cumpla los requisitos de la Regla bajo la cual está procediendo y después la juega. (Ej. El punto está a más de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio correcto o la bola es dropada más cerca del agujero que este punto). En tales circunstancias el jugador estaría penalizado por jugar desde lugar equivocado. (Regla 20-7).

24-2b/3
Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta.

P Al aplicar la Regla 24-2b (i) o la Regla 25-1b (i), la Definición de "Punto más Cercano de Alivio" establece que para determinar el punto más cercano de alivio con exactitud el jugador debería usar el palo, colocación, dirección de juego y área de swing (diestro o zurdo) que habría usado para ejecutar su siguiente golpe si la obstrucción o condición no estuvieran presentes. ¿Cuál es el procedimiento si, habiendo determinado el golpe que habría utilizado, es físicamente incapaz de ejecutar ese golpe desde lo que parecería ser el punto más cercano de alivio porque o bien (a) la dirección de juego está bloqueada por un árbol, o (b) es incapaz de realizar la subida del palo para el golpe que pretende debido a un arbusto?

R El punto identificado es el punto más cercano de alivio. El hecho de que en ese punto el jugador no pueda ejecutar el golpe que intenta debido a algo que no es la obstrucción o la condición de la cual se está aliviando, no altera el resultado. El jugador debe dropar la bola dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio, no más cerca del agujero. Una vez la bola está en juego, el jugador debe decidir qué tipo de golpe ejecutará. Este golpe puede ser diferente del que habría ejecutado desde la posición original de la bola si la obstrucción o condición no hubieran estado allí.

24-2b/3.5
Jugador incapaz físicamente de determinar el "Punto más Cercano de Alivio"

P Al proceder conforme a las Reglas 24-2b (i) o 25-1b (i), la Definición de "Punto más Cercano de Alivio", establece que para determinar con precisión el Punto más Cercano de Alivio, el jugador debería usar el palo, la posición de preparación del golpe, dirección de juego y swing (a derechas o izquierdas) que habría usado desde la posición original si la obstrucción o la condición no hubieran existido allí. ¿Cuál es el procedimiento si un jugador es incapaz físicamente de determinar el punto más cercano de alivio porque, por ejemplo, este punto está dentro del tronco de un árbol o una valla de fuera de límites impide al jugador el adoptar la posición requerida para preparar el golpe?

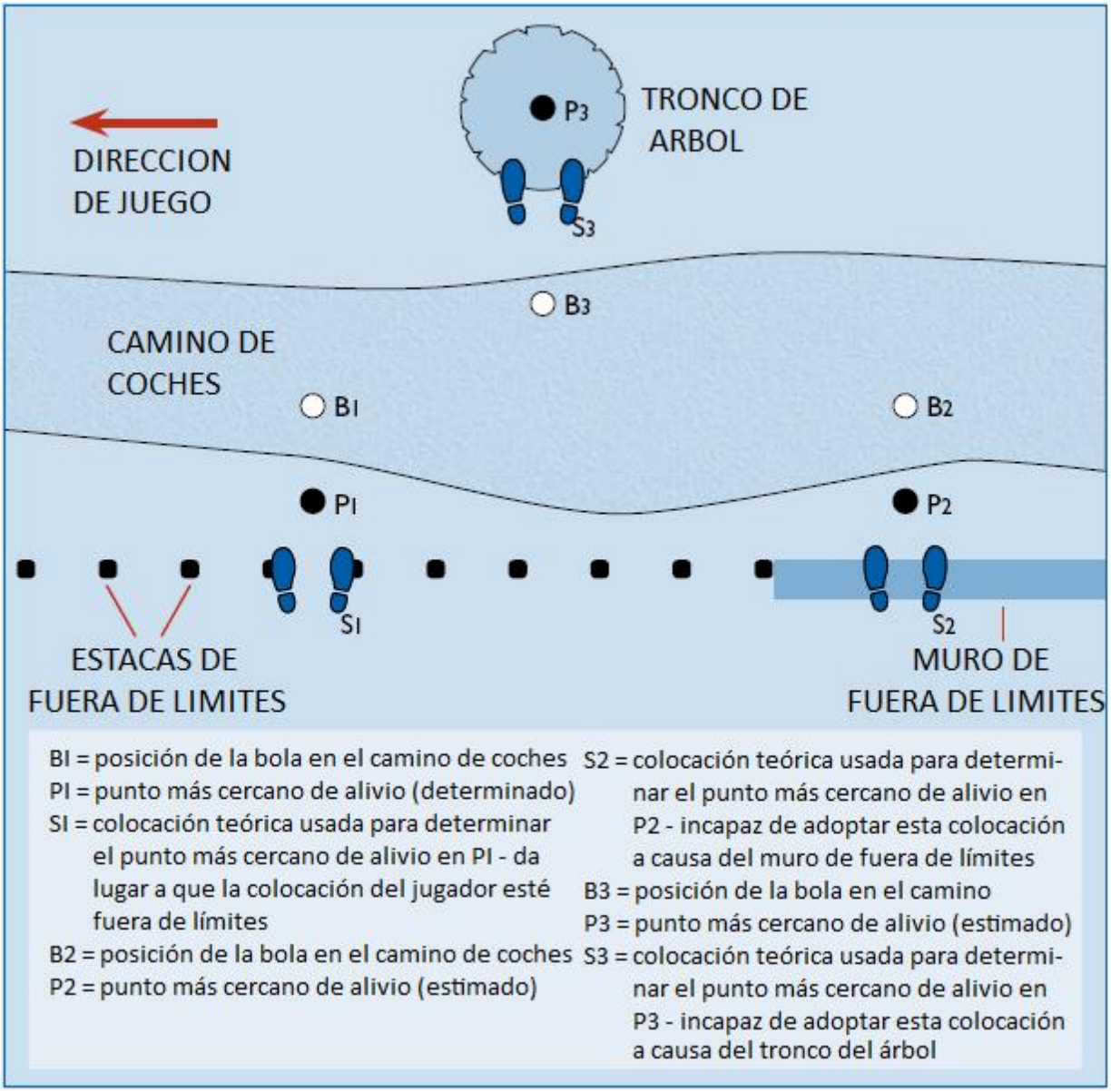
R En ambos casos, el punto más cercano de alivio debe ser estimado y el jugador debe dropar la bola dentro de la longitud de un palo del punto estimado, no más cerca del agujero.

Decisiones relacionadas con la 24-2b/3 y la 24-2b/3.5:

- 33-8/19 Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado

24-2b/3.7
Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio.

El siguiente diagrama ilustra el punto suscitado en la Decisión 24-2b/3.5 donde un jugador puede ser incapaz de determinar el punto más cercano de alivio para una obstrucción inamovible y necesitaría estimar ese punto bajo la Regla 24-2b.



Decisiones relacionadas

- 24-2b/1 Determinando el “punto más cercano de alivio”
- 25-1b/2 Diagramas ilustrativos del "Punto más Cercano de Alivio"

24-2b/4
Palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente

P La Nota a la Definición de "Punto más Cercano de Alivio" estipula: "Con el fin de determinar con precisión el punto más cercano de alivio, el jugador debería usar el palo con el que habría ejecutado su siguiente golpe si la condición no estuviera ahí para simular la posición de preparar el golpe, la dirección de juego y swing para dicho golpe". Si el subsiguiente lie de la bola fuera tal que sería conveniente para el jugador jugar su siguiente golpe con otro palo, ¿puede hacerlo con ese otro palo?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 20-2c/0.7 Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción
- 20-2c/0.8 Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el "punto más cercano de alivio"

24-2b/5
Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción.

P Un jugador decide aliviarse de una obstrucción inamovible en un bunker. Levanta la bola para aliviarse sin penalidad bajo la primera opción de la cláusula (ii) pero se da cuenta de que donde tendrá que dropar la bola, le quedará un golpe muy difícil. ¿Puede ahora elegir proceder bajo la segunda opción de la cláusula (ii) incurriendo en la penalidad de un golpe y dropar fuera del bunker?

R Sí. El jugador levantó la bola para tomar alivio de la obstrucción inamovible y tiene derecho a proceder bajo cualquiera de las opciones de la Regla 24-2b (ii), sin tener en cuenta el hecho de que su intención original era proceder bajo la primera opción. Sin embargo, el jugador no podría usar la segunda opción de la Regla 24-2b (ii) si hubiese puesto la bola en juego bajo la primera opción. (Ver Decisión 25-1b/9).

Otras Decisiones relacionadas con si un jugador puede cambiar una opción de alivio seleccionada después de haber realizado más acciones: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cambiar la Opción de Alivio" en el Índice

24-2b/6
Al aliviarse de una obstrucción inamovible incidentalmente se alivia de una valla de límites

P La bola de un jugador está en una posición en la que una valla de fuera de límites y una obstrucción inamovible próxima a la valla interfieren con el área de swing a efectuar. El jugador tiene un golpe razonable a pesar de la interferencia de la valla. Si el jugador se alivia de la obstrucción por la Regla 24-2b incidentalmente se aliviará de la valla. ¿Puede en estas circunstancias invocar la Regla 24-2b?

R Sí.

24-2b/7
Al aliviarse de una obstrucción que interfiere con el swing incidentalmente proporciona alivio de la intervención en la línea de juego

P La bola de un jugador reposa detrás de una obstrucción inamovible. La obstrucción interfiere con el swing del jugador y también interviene en su línea de juego. Al aliviarse de la interferencia con su swing, ¿el jugador tiene que dropar la bola en una posición tal que se mantenga la intervención en su línea de juego?

R No. Dado que la obstrucción interfiere con el swing del jugador éste tiene derecho a aliviarse por la Regla 24-2b. Si al proceder de acuerdo con esta Regla, el jugador puede dropar la bola en un sitio que también le alivie de la intervención de la obstrucción en su línea de juego, tiene derecho a hacerlo.

24-2b/8
Al aliviarse de una obstrucción la bola que estaba en rough se dropa en calle

P Un jugador cuya bola está en rough cerca de la calle tiene derecho a alivio de una obstrucción inamovible. Al aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b (i), ¿puede el jugador dropar en calle?

R Sí. Las Reglas no diferencian rough de calle puesto que ambas están comprendidas en el término "recorrido".

24-2b/9
Después de aliviarse de una obstrucción interfiere una segunda obstrucción

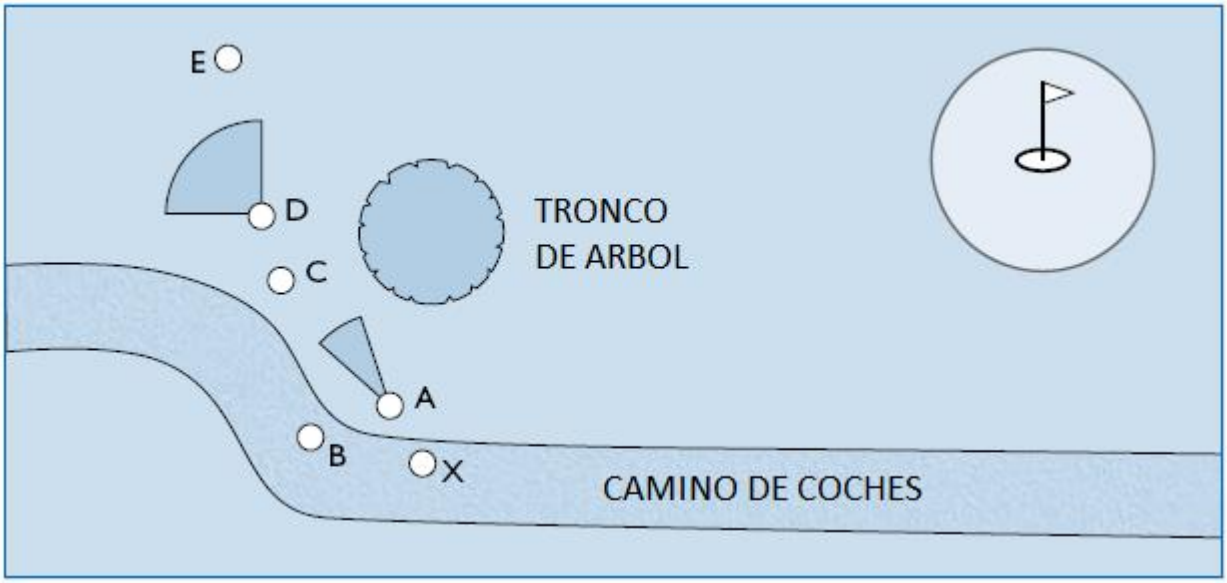
P Un jugador al aliviarse de una obstrucción inamovible dropa su bola en tal posición que otra obstrucción inamovible interfiere con su swing. ¿Cómo debe proceder?

R El jugador tiene derecho a aliviarse de la segunda obstrucción en la forma prescrita en la Regla 24-2b.

Decisiones relacionadas

- 20-2c/7 Un jugador se alivia de una zona de agua accidental y la bola queda en reposo en una posición donde otra zona de agua accidental interfiere; si debe volver a dropar

24-2b/9.5
Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario



P Con respecto a la ilustración adjunta, el punto **X** es la posición original de la bola y el punto **A** es el punto más cercano de alivio de la obstrucción (camino de carritos). El jugador dropa su bola dentro de la distancia de un palo del punto **A** (dentro de la zona sombreada) y la bola queda en reposo en el camino de carritos en el punto **B**. Vuelve a dropar, como exige la Regla 20-2c volviendo a dropar dentro de la distancia de un palo del punto **A** y la bola queda en reposo en el punto **C**.

En el punto **C** no existe interferencia del camino de carritos para un golpe hacia el green. Sin embargo, el jugador no puede jugar hacia green desde el punto **C** a causa de la intervención del árbol. Su único golpe razonable es de costado hacia la calle y su colocación para tal golpe estaría en el camino de carritos. ¿Está obligado el jugador, ahora, a colocar la bola tan cerca como sea posible del lugar donde golpeó por primera vez el terreno al volverla a dropar según la Regla 20-2c?

R No. El jugador no tiene derecho a colocar la bola porque en el punto **C** no existe interferencia del camino de carritos para un golpe hacia el green, que era la dirección de juego pretendida cuando se alivió. Sin embargo, a causa del árbol, el jugador tiene una

nueva situación. Puede aliviarse según la Regla 24-2b (i) para el golpe de costado ya que no es una dirección de juego innecesariamente anormal (ver la Excepción en la Regla 24-2b) y su punto más cercano de alivio sería el punto **D**. Después de dropar la bola dentro de la distancia de un palo del punto **D** (dentro de la zona sombreada) y quedar en reposo en el punto **E,** el jugador puede jugar en la dirección que desee.

Decisiones relacionadas

- 24-2b/17 Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias
- 25-1b/22 Montículo hecho por animal de madriguera interfiere para jugar hacia un lado; cuándo se permite el alivio

24-2b/10
Obstrucción en terreno en reparación interfiere con el swing del jugador

P Una obstrucción inamovible situada dentro de una zona definida como terreno en reparación interfiere con el área del swing que el jugador intenta efectuar. ¿Puede el jugador aliviarse de la obstrucción por la Regla 24-2b, dropar su bola en el terreno en reparación y decidir entonces jugar la bola como repose o proceder de acuerdo con la Regla 25-1b que le proporciona alivio del terreno en reparación?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 24-2b/19 Golpe a bola impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua accidental
- 25-1b/11 Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación
- 25-1b/11.5 Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez
- 25-2/4 Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras

24-2b/11
Bola reposando en la parte elevada de una obstrucción inamovible

P Una bola queda en reposo en la parte elevada de una obstrucción inamovible, como por ejemplo, un puente sobre una hondonada profunda. ¿Cuál es la decisión?

R Si el jugador elige aliviarse, la distancia vertical no se tiene en cuenta. El punto más cercano de alivio (Punto **X**) se considera que está en el punto en el suelo directamente debajo de donde reposa la bola en la obstrucción, siempre que el jugador no tenga interferencia, como se define en la Regla 24-2a, en este punto. El jugador puede proceder bajo la Regla 24-2b dropando la bola dentro de la distancia de un palo del Punto **X**.

Si existiese interferencia con alguna parte de la obstrucción (por ejemplo, una columna de soporte) con una bola situada en el Punto **X**, se considera que la bola reposa en el Punto **X**. El jugador puede proceder bajo la Regla 24-2b determinando el punto más cercano de alivio para una bola que reposase en el Punto **X**.

El procedimiento es distinto cuando una bola reposa bajo tierra (por ejemplo, en un túnel). En tal caso, toda distancia, ya sea vertical u horizontal, se tiene en cuenta para determinar el punto más cercano de alivio.

En algunos casos, el punto más cercano de alivio estaría cerca de la entrada del túnel, mientras que en otros casos estaría sobre el túnel y tendría que ser estimado.

Decisiones relacionadas

- 25-1b/23 Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos
- 25-1b/24 Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites
- 25-1b/25 Bola entra en hoyo de animal de madriguera en Bunker y es encontrada bajo el green
- 28/11 Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos
- 28/12 Bola injugable en la base de un acantilado y el jugador desea dropar dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la bola

24-2b/12
Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites

P Una bola entra en una tubería de drenaje subterráneo cuya entrada está fuera de límites. La bola es encontrada dentro de la tubería debajo de una zona que es recorrido. ¿Cuál es la decisión?

R De acuerdo con la Regla 24-2b (i), el jugador tiene derecho a dropar la bola, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto del terreno situado en la vertical del punto de la tubería en que reposaba, pero no más cerca del agujero ni en un obstáculo ni en un green. La línea de fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo, ver la Definición de "Fuera de Límites".

Si el jugador no puede encontrar o identificar la bola y se sabe o es prácticamente seguro que la bola está en la tubería de drenaje dentro de los límites del campo, el jugador puede invocar la Regla 24-3b. Como la parte de la tubería de drenaje situada fuera del campo no es una obstrucción (ver la Definición de "Obstrucción") la bola “cruzó por última vez los límites externos de la obstrucción inamovible” donde la tubería de drenaje subterránea coincide con la línea de fuera de límites. Por consiguiente, como se ha indicado más arriba el jugador puede dropar una bola, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto del terreno situado inmediatamente encima de donde la tubería coincide con la línea de fuera de límites

en una parte del campo que no esté más cerca del agujero ni en un obstáculo ni en un green.

Si ni se sabe ni es prácticamente seguro que la bola está en la tubería, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Decisiones relacionadas

- 24-3b/1 Bola Perdida en tubería de drenaje subterránea

24-2b/13 (Reservada)

24-2b/14
Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana

P Un competidor envió una bola dentro de la casa club que no estaba considerada fuera de límites y que no había sido declarada parte integrante del campo.

Para jugarla desde ese lugar abrió una ventana, argumentando que era obstrucción movible (o parcialmente movible). ¿Está esto permitido?

R Sí. La casa club es una obstrucción inamovible. No obstante, cualquier parte que haya sido diseñada para ser movible, como una ventana o una puerta, puede ser movida a cualquier posición siempre que sea factible hacerlo sin demora indebida. El mismo principio se aplicaría si la casa club hubiera sido declarada parte integrante del campo.

24-2b/15
Abrir las puertas de un granero para jugar a través del granero

P ¿Puede un jugador abrir las puertas de un granero para poder jugar un golpe a través del granero?

R Sí. Un granero es una obstrucción inamovible, pero las puertas son movibles y pueden ser abiertas. Ver también la Decisión 24-2b/14.

24-2b/15.3
Estatus de la parte movible de una manguera de drenaje

P En un obstáculo de agua, una manguera de drenaje interfiere con el swing de un jugador. Un extremo de la manguera es inamovible, por ejemplo está anclado en el suelo. Sin embargo, la parte de la manguera que interfiere con el swing del jugador puede moverse fácilmente hacia un lado u otro. ¿Tiene derecho el jugador a mover la manguera hacia un lado de forma que no interfiera con su swing?

R Sí, puesto que la parte de la manguera que interfiere con el swing del jugador está diseñada para ser movible.

24-2b/15.5
Puerta de edificio en posición de cerrada o abierta

P La bola de un jugador reposa en el recorrido y cerca de una puerta abierta de un edificio en el campo (obstrucción inamovible). Cuando está abierta, la puerta interfiere con el área en la que el jugador pretende realizar su swing, pero cuando la puerta está cerrada el jugador no tiene interferencia de la puerta o del edificio. ¿Cómo puede proceder el jugador?

R Cuando la puerta está en posición abierta, tal como la encontró, el jugador tiene interferencia como define la Regla 24-2a por una obstrucción inamovible; por tanto tiene derecho a alivio sin penalidad de acuerdo con la Regla24-2b. Adicionalmente, como la puerta está diseñada para ser movible, el jugador puede mover la puerta a cualquier otra posición para eliminar la interferencia (ver Decisión24-2b/14 y 24-2b/15).

Si el jugador no tuviera interferencia por la puerta, no tendría derecho a mover la puerta a otra posición con el propósito de proporcionarse interferencia bajo la Regla 24-2a.

Decisiones relacionadas con la 24-2b/14 hasta la 24-2b/15.5:

- 13-2/32 Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro

24-2b/16
Obstrucción que interfiere pero la bola está injugable por otra causa

P La bola de un jugador reposa entre dos raíces de árbol al descubierto. La bola está claramente injugable debido a las raíces. Hay una obstrucción inamovible situada de forma que interferiría con la subida del palo si el jugador pudiese jugar la bola. El jugador reclama que tiene derecho a alivio, sin penalidad, por la Regla 24-2b (i). ¿Tiene razón el jugador?

R No. (Ver la Excepción de la Regla 24-2b). El jugador debe invocar la Regla 28.

Decisiones relacionadas

- 25-1b/19 Bola que se encuentra en un montículo hecho por animal de madriguera; es impracticable dar un golpe debido a un arbusto

24-2b/17
Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias

P La bola de un jugador diestro está tan cerca de una valla de límites por la izquierda de un hoyo que para jugarla hacia la bandera tiene que jugar a "zurdas". Para jugar el golpe a

"zurdas" una obstrucción inamovible interfiere con la subida del palo del jugador. ¿Puede el jugador aliviarse de la obstrucción?

R Dado que el empleo de un golpe anormal (a zurdas) es razonable en estas circunstancias, el jugador tiene derecho a aliviarse (ver la Excepción de la Regla 24-2b).

El procedimiento adecuado para el jugador es el de aliviarse para una golpe "a zurdas" de acuerdo con la Regla 24-2b (i).

Después, el jugador puede usar un swing normal de diestro para su siguiente golpe. Si la obstrucción interfiere con el swing o la colocación para el golpe a derechas, el jugador puede aliviarse para el golpe a derechas de acuerdo con la Regla 24-2b (i). (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 24-2b/9.5 Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario
- 25-1b/22 Montículo hecho por animal de madriguera interfiere para jugar hacia un lado; cuándo se permite el alivio

24-2b/18
Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal no razonable en las circunstancias

P La bola de un jugador diestro reposa en un mal lie. En las proximidades hay una obstrucción inamovible que no interferiría para un swing normal a derechas pero sí que lo haría con un swing a zurdas. El jugador dice que quiere ejecutar su siguiente golpe a zurdas y, dado que la obstrucción interfiere con dicho golpe, tiene derecho a proceder de acuerdo con la Regla 24-2b. ¿Puede el jugador acogerse a la Regla 24-2b?

R No. Si la única razón para que el jugador use un golpe a zurdas es evitar el mal lie, el uso de un golpe anormal (a zurdas) es claramente irrazonable y el jugador no tiene derecho a invocar la Regla 24-2b (ver la Excepción de la Regla 24-2b). (Revisada)

24-2b/19
Golpe a bola impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua accidental

P La bola de un jugador reposa contra una obstrucción inamovible en agua accidental. Es claramente impracticable para él que ejecute un golpe a causa de la interferencia por cualquiera de ellas. Las Excepciones de las Reglas 24-2b y 25-1b parece que impiden aliviarse sin penalidad de ambas por la interferencia de la una con la otra. ¿Es esto correcto?

R No. El jugador puede aliviarse sin penalidad por cualquiera de las Reglas 24-2b o 25-1b. El propósito de la Excepción de cada una de estas Reglas es evitar que el jugador obtenga

fortuitamente alivio sin penalidad, cuando es claramente impracticable para él que ejecute un golpe debido a interferencia por cualquier cosa de la que no hay alivio sin penalidad. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 1-4/8 El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino
- 24-2b/10 Obstrucción en terreno en reparación interfiere con el swing del jugador
- 25-1b/11.5 Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez
- 25-2/4 Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras

24-2b/20
Interferencia en el suelo de una línea o marca de cal o de pintura

P La bola de un jugador queda en reposo en una línea u otra marca hechas en el suelo con cal o pintura para control de público o para proporcionar puntos de referencia fijos para las distancias. ¿Puede aliviarse el jugador por la Regla 24-2b?

R No. Estas líneas o marcas no son obstrucciones. Sin embargo, el Comité puede en una Regla Local, declarar estas zonas como terreno en reparación.

Decisiones relacionadas

- 21/1 Quitar pintura de la bola

24-2b/21
Interferencia por un objeto artificial inamovible situado fuera de límites

P Un objeto artificial inamovible situado fuera de límites interfiere con el swing de un jugador. ¿Puede aliviarse el jugador por la Regla 24-2b?

R No. Los objetos artificiales inamovibles fuera del campo no son obstrucciones (ver Definición de "Obstrucción"); por tanto, las Reglas no conceden alivio sin penalidad.

Decisiones relacionadas

- 13-2/19 Mejorar el espacio para efectuar el swing moviendo un objeto fijo en crecimiento situado fuera de límites
- 13-2/20 Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing

BOLA EN OBSTRUCCIÓN INAMOVIBLE NO ENCONTRADA

24-3b/1
Bola Perdida en tubería de drenaje subterránea

P La bola de un jugador se mete dentro de una tubería de drenaje subterránea pero no puede alcanzarla ni identificarla. ¿Cuál es la decisión?

R Una tubería de drenaje subterránea o una alcantarilla es una obstrucción. Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola está en una obstrucción inamovible, el jugador puede invocar la Regla 24-3b. De acuerdo con la Regla 24-3b se considera que la bola reposa en el punto por donde la bola cruzó por última vez los límites externos de la obstrucción.

Si la entrada de la tubería de drenaje o de la alcantarilla está en un obstáculo de agua se aplica la Regla 24-3b (iii) y el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad y debe aplicar la Regla 26-1.

Si la entrada de la tubería de drenaje o de la alcantarilla está fuera de límites, y ni se sabe ni es prácticamente seguro que la bola está dentro de los límites del campo, el jugador debe aplicar la Regla 27-1 (ver Decisión 24-2b/12).

Decisiones relacionadas

- 25/10 Bola perdida en un árbol situado en terreno en reparación
- 25-1c/1.5 Aclaración del punto por donde la bola "cruzó por última vez los límites externos" en una condición anormal del terreno

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24-3: Ver "Se Sabe o es Prácticamente Seguro" en el Índice

REGLA 25

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO, BOLA EMPOTRADA Y GREEN EQUIVOCADO

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

25-1. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

a. Interferencia

Existe interferencia por una *condición anormal del terreno* cuando una bola reposa en o toca la condición, o cuando la condición interfiere con la *colocación* del jugador o el área del swing que intenta efectuar. Si la bola del jugador reposa en el *green,* existe también interferencia si una *condición anormal del terreno* en el *green* interviene en su *línea de putt*. De otra manera, la intervención en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Nota: El *Comité* puede elaborar una Regla Local estableciendo que la interferencia por una *condición anormal del terreno* en la *colocación* del jugador, no se considera por si misma interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede aliviarse por interferencia de una *condición anormal del terreno* como sigue:

(i) En el Recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo y no más cerca del *agujero* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Cuando la bola es dropada dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio,* la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por la condición y no esté ni en un *obstáculo* ni en un *green*.

(ii) En un Bunker: Si la bola está en un *bunker*, el jugador debe levantar la bola y droparla, bien :

(a) Sin penalidad, de conformidad con la Cláusula (i) anterior, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropada en el *bunker*, o si es imposible un alivio completo, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba la bola, pero no más cerca del *agujero*, en una parte del *campo* en el *bunker* que proporcione el máximo alivio posible de la condición, o bien

(b) Bajo la penalidad de un golpe, fuera del *bunker* manteniendo el punto en donde reposaba la bola en línea recta entre el *agujero* y el punto en que se va a dropar la bola, sin límite detrás del *bunker* donde la bola puede ser dropada.

(iii) En el Green: Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *obstáculo*, o si es imposible un alivio completo, en la posición más próxima donde reposaba que proporcione el máximo alivio posible de la condición, pero no más cerca del *agujero* y no en un *obstáculo*. El *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio posible puede estar fuera del *green*

(iv) En el Lugar de Salida: Si la bola reposa en el *lugar de salida*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad de conformidad con la Cláusula (i) anterior.

La bola puede limpiarse cuando es levantada bajo la Regla 25-lb.
(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivió - ver la Regla 20-2c (v))
Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una *condición anormal del terreno* hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de una *condición anormal del terreno* se produjese solamente debido al uso de un *golpe* claramente irrazonable o de una *colocación*, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.
Nota 1: Si una bola está en un *obstáculo de agua* (incluido un *obstáculo de agua lateral*), el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad por interferencia producida por una *condición anormal del terreno*. El jugador debe jugar la bola como reposa (salvo que lo prohíba una Regla Local) o proceder bajo la Regla 26-1.
Nota 2: Si una bola que ha de droparse o colocarse bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

c. Bola no Encontrada en condición anormal del terreno
Es una cuestión de hecho si una bola *que no ha sido encontrada* después de haber sido golpeada hacia una *condición anormal del terreno* está en dicha condición. Para aplicar esta *Regla*, debe saberse o ser prácticamente seguro de que la bola está en la *condición anormal del terreno*. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada, está en una *condición anormal del terreno*, el jugador puede aliviarse bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por donde la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terrero* y, a efectos de la aplicación de esta Regla, se considera que la bola reposa en dicho punto y el jugador debe proceder como sigue:

(i) En el Recorrido: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en el *recorrido*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b (i).

(ii) En un Bunker: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b (ii).

(iii) En un Obstáculo de Agua (Incluido un Obstáculo de Agua Lateral): Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en un

obstáculo de agua, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder bajo la Regla 26-1.

(iv) En el Green: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en el *green*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b (iii).

25-2. BOLA EMPOTRADA

Una bola empotrada en su propio impacto en el terreno en cualquier área de césped segada a ras en el *recorrido*, puede ser levantada, limpiada y dropada, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparse debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*. "Área segada a ras" significa cualquier área del *campo*, incluidos los caminos en el rough, cuyo césped esté segado a la altura de la calle o inferior.

25-3. GREEN EQUIVOCADO

a. Interferencia

Existe interferencia por un *green equivocado* cuando una bola está en el *green equivocado*. Interferencia en la *colocación* de un jugador, o en el área del swing que pretende ejecutar no es, en sí misma, interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Si la bola de un jugador reposa en un *green equivocado*, no debe jugar la bola como reposa. Debe obtener alivio, sin penalidad, como sigue:

El jugador debe levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo y no más cerca del *agujero* del *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Al dropar la bola dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por el *green equivocado*, y no esté en un *obstáculo* ni esté en un *green*. La bola puede limpiarse cuando se levante bajo esta *Regla*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

AGUA ACCIDENTAL: DEFINICIÓN

25/1
Tierra blanda o húmeda

P ¿Es agua accidental la tierra reblandecida o húmeda?

R No. La tierra blanda o húmeda no es agua accidental a menos que se vea agua en la superficie antes o después de colocarse el jugador (ver Definición de "Agua Accidental").

25/2
Desbordamiento de un Obstáculo de Agua

P Si un estanque (obstáculo de agua) se desborda, ¿es agua accidental el desbordamiento?

R Sí. Cualquier desbordamiento del agua de un obstáculo de agua que se salga de los límites del obstáculo, es agua accidental.

Decisiones relacionadas

- 1-4/7 Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua

25/3
Pique de bola lleno de agua accidental

P La bola de un jugador se hunde profundamente en un rough corto. No se veía agua accidental en la superficie, pero el pique en el que quedó la bola estaba lleno de agua. ¿Estaba la bola del jugador en agua accidental?

R Sí.

25/4
Agua visible como resultado de un esfuerzo desmedido al pisar

P En una zona húmeda no se veía agua accidental ni antes ni después de que el jugador adopta su colocación normal. Sin embargo, por una fuerte presión con un pie, el jugador hizo que apareciese agua alrededor de la suela de su zapato. ¿Tiene el jugador derecho a alivio bajo la Regla 25-1b?

R No. El agua que se haga visible por un esfuerzo desmedido con los pies no es agua accidental (ver Definición de “Agua Accidental”).

25/5
Agua accidental en green visible cuando el jugador camina al lado de la línea de putt pero no en otro sitio

P La bola de un jugador reposa en green. No se ve agua accidental en el green. Sin embargo, cuando el jugador camina al lado de su línea de putt se ve agua accidental alrededor de los pies del jugador. ¿Tiene el jugador derecho a alivio?

R No, salvo que se vea agua accidental alrededor de los pies del jugador cuando éste se coloca (ver Definición de "Agua Accidental").

25/6
Estatus de la saliva

P ¿Cuál es el Estatus de la saliva?

R En equidad (Regla 1-4), la saliva puede considerarse bien como condición anormal del terreno (Regla 25-1), o bien como impedimento suelto (Regla 23-1), a elección del jugador.

Otras Decisiones relacionadas con Agua Accidental: Ver "Agua Accidental" en el Índice

TERRENO EN REPARACIÓN: DEFINICIÓN

25/7
Árbol caído en proceso de ser retirado

P Un cuidador del campo está en el proceso de serrar un árbol caído y apilar la leña. ¿Qué consideración tiene ese árbol?

R El árbol en su totalidad es terreno en reparación y se considera "material apilado para ser retirado" (ver Definición de "Terreno en Reparación").

25/8
Tocón de árbol

P ¿Las Reglas establecen alivio sin penalidad de un tocón de árbol?

R No, salvo que se haya marcado como terreno en reparación o esté siendo extraído o cortado para quitarlo, en cuyo caso es "material apilado para ser retirado" y por lo tanto se considera automáticamente terreno en reparación (ver Definición de "Terreno en Reparación").

Un tocón de árbol que el Comité piensa retirar pero que no está siendo quitado, no es automáticamente terreno en reparación.

25/9
Árbol caído unido al tocón

P Un árbol se ha caído en una calle debido a una tormenta y continúa sujeto al tocón. ¿Es esto terreno en reparación?

R No. No obstante el jugador puede pedir alivio y estaría justificado que el Comité declarase la zona donde ha caído el árbol como terreno en reparación.

25/9.5
Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada

P Un gran árbol cae sobre la calle durante el desarrollo de la vuelta estipulada y no puede ser retirado con facilidad. ¿Qué debería hacer el Comité?

R Lo más apropiado dependerá de las circunstancias de cada caso. El Comité tiene las siguientes opciones:

1. Obligar que el juego continúe sin proporcionar alivio adicional por el árbol caído.
2. Suspender el juego y quitar el árbol caído.
3. Declarar el árbol y el área cubierta por el árbol como terreno en reparación (Regla 25-1) y puede, como opción adicional, establecer una Zona de Dropaje; o
4. En equidad (Regla 1-4), adoptar los procedimientos de alivio bajo la Regla Local para Obstrucciones Temporales proporcionando así alivio por intervención del árbol caído.

25/10
Bola perdida en un árbol situado en terreno en reparación

P Una bola se pierde en un árbol cuyas raíces están en una zona definida como terreno en reparación. ¿Puede el jugador aliviarse sin penalidad por la Regla 25-1c?

R Todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación se consideran parte del terreno en reparación (ver Definición de Terreno en Reparación), por lo que la bola se ha perdido en terreno en reparación y el jugador tiene derecho a alivio de acuerdo con la Regla 25-1c.

En este caso, el punto de referencia para aliviarse es el punto por el que la bola cruzó por última vez los límites externos del terreno en reparación.

Decisiones relacionadas

- 25-1c/1.5 Aclaración del punto por donde la bola “cruzó por última vez los límites externos” en una condición anormal del terreno

25/10.5
Bola en árbol dentro de terreno en reparación

P La bola de un jugador es encontrada en el recorrido en un árbol cuyas raíces están dentro de una zona marcada como terreno en reparación. El punto en el suelo directamente debajo

de donde reposa la bola está fuera de la línea blanca que define el terreno en reparación. ¿Tiene el jugador derecho a alivio por la Regla 25-1b (i)?

R Sí, porque la bola reposa en, o toca el terreno en reparación (ver Definición de "Terreno en Reparación"). En este caso, el punto de referencia para el alivio es el punto en el suelo directamente debajo del lugar donde la bola reposaba en el árbol.

25/10.7
Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación

P La bola de un jugador viene a reposar contra una raíz de un árbol. El árbol está dentro del terreno en reparación, pero la bola reposa contra una parte de la raíz fuera del terreno en reparación. ¿Está autorizado el jugador a tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 25-1?

R No. El margen del terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, así pues, parte de algo que está en crecimiento dentro del terreno en reparación que se extiende más allá del área al nivel del terreno, o por debajo de él, no es terreno en reparación.

Decisiones relacionadas con la 25/10.5 y la 25/10.7:

- 25-1a/1 Bola situada fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el área del swing

25/10.9
Estatus de planta no en crecimiento dentro de un área de terreno en reparación.

P Un arbusto, un árbol u otra planta está enraizada en un terreno en reparación, pero hay una posibilidad de que no esté en crecimiento, por ejemplo, está muerta o aletargada. La definición de "Terreno en Reparación" establece en parte "todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del Terreno en Reparación". ¿Se considera al arbusto, árbol u otra planta Terreno en Reparación?

R Sí. Siempre que el arbusto, árbol u otra planta esté enraizada dentro del terreno en reparación y por lo tanto fijo, es parte de la condición. Con frecuencia es difícil diferenciar en la vida vegetal qué está vivo, muerto o aletargado.

25/11
Hierba cortada

La hierba cortada sólo es terreno en reparación si está apilada para ser retirada (ver Definición de "Terreno en Reparación"). Si la hierba cortada apilada para ser retirada interfiere con la colocación o el swing de un jugador, éste puede aliviarse por la Regla 25-1b.

La hierba cortada es impedimento suelto (ver Definición de “Impedimentos Sueltos”), esté o no esté apilada para ser retirada y el jugador puede retirarla. (Regla 23-1).

25/12
Grietas en el suelo

P ¿Son terreno en reparación las grietas en el suelo producidas por la sequía o el calor? ¿Se puede obtener alivio de acuerdo con las Reglas de Golf?

R No. Sin embargo un jugador cuya bola se encuentra en una grieta grande está justificado en pedir que el Comité declare la grieta terreno en reparación y el Comité en hacerlo.

Decisiones relacionadas

- 25/16 Rodada hecha por tractor

25/13
Bunker totalmente en reparación

Si un bunker está siendo renovado y el Comité define todo el bunker como terreno en reparación, el bunker pierde su estatus de obstáculo y se clasifica automáticamente como recorrido.

Por lo tanto, salvo que un Comité específicamente diga lo contrario, se aplica la Regla 25-1b (i), y no la Regla 25-1b (ii).

Decisiones relacionadas

- 25-1b/8 Opciones del jugador cuando un bunker está completamente cubierto de agua accidental
- 33-8/27 Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad

25/14
Explicación del término "hoyo hecho por cuidador del campo" en la definición de "terreno en reparación"

P ¿Qué se entiende por un “hoyo hecho por cuidador del campo?”

R Un “hoyo hecho por el cuidador del campo” es, normalmente, terreno excavado temporalmente para el mantenimiento del campo como, por ejemplo, un hoyo hecho al quitar césped o un tocón de árbol, para la colocación de tuberías, etc.

25/15
Hoyos de aireación

P Un hoyo de aireación, ¿es un hoyo hecho por el cuidador del campo en el sentido de este término en la Definición de “Terreno en Reparación”?

R No.

Decisiones relacionadas

- 23/12 Tacos de aireación

25/16
Rodada hecha por tractor

P ¿Se considera hoyo hecho por cuidador del campo y por ello terreno en reparación una rodada hecha por un tractor? Si no es así, ¿debería el Comité declararlo terreno en reparación?

R Estas rodadas no son hoyos hechos por cuidador del campo. El Comité estaría justificado en declarar una rodada profunda como terreno en reparación, pero no una marca superficial hecha por el equipo del cuidador del campo.

Decisiones relacionadas

- 25/12 Grietas en el suelo

25/17
Tapa de agujero hundida

P La tapa de un agujero antiguo que se ha hundido por debajo del nivel de la superficie del green, ¿es un hoyo hecho por cuidador del campo y por tanto terreno en reparación?

R No. Se aplica la Regla 16-1c.

25/18
Hoyo de una estaca quitada que define un Obstáculo de Agua

P Una estaca que define el margen de un obstáculo de agua ha sido quitada. ¿El hoyo donde estaba la estaca es "hoyo hecho por cuidador del campo" y por ello terreno en reparación?

R Sí, pero este hoyo está dentro del obstáculo de agua (ver Definición de "Obstáculo de Agua") y el jugador no tendría derecho a alivio del hoyo si su bola estuviese en el obstáculo de agua (ver el primer párrafo de la Regla 25-1b).

Decisiones relacionadas con la 25/17 y la 25/18:

- 16/7 Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos
- 16-1c/3 Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt

Otras Decisiones relacionadas con Terreno en Reparación: Ver "Terreno en Reparación" en el Índice

HOYO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA, ETC.: DEFINICIÓN

25/19 (Reservada)

25/19.5
Huella de animal de madriguera, reptil o pájaro

P ¿Es la huella de un animal de madriguera, un reptil o un pájaro, un "hoyo, desecho o senda" en el sentido de esos términos en la Definición de "Condiciones Anormales del Terreno"?

R No. Una huella es una irregularidad de la superficie de la que no hay alivio sin penalidad.

25/20 (Reservada)

25/21 (Reservada)

25/22 (Reservada)

25/23
Toperas

Toperas son tierra residual amontonada, hecho por un animal de madriguera.

De acuerdo con ello, un jugador, teniendo interferencia por topera o restos de ella, tiene derecho a alivio bajo la Regla 25-1b siempre que los restos sean todavía identificables como montón de tierra hecho por animal de madriguera.

Decisiones relacionadas

- 23/5 Hormiguero
- 23/11 Tierra suelta residual de hoyos de animal de madriguera

Otras Decisiones relacionadas con Hoyo Hecho por Animal de Madriguera, etc.: Ver "Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro" en el Índice

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO: GENERAL

25-1/1
Bola en agua accidental difícil de recuperar

P Se sabe o es prácticamente seguro que la bola de un jugador ha ido a reposar en un gran charco de agua accidental. Una bola puede verse en el agua accidental pero el jugador no puede recuperarla o identificarla como su bola sin un esfuerzo irrazonable. El jugador abandona la bola y procede bajo la Regla 25-1c que concede alivio para una bola perdida en agua accidental. ¿Estaba justificado el jugador en obrar así?

R Sí. Un jugador no está obligado a hacer un esfuerzo irrazonable para recuperar una bola en agua accidental a efectos de identificación.

Sin embargo, si no tiene que hacer un esfuerzo irrazonable para recuperar una bola en agua accidental, el jugador debe recuperarla. Si resulta ser la bola del jugador y elige aliviarse, debe proceder bajo la Regla 25-1b (i); de otro modo debe proceder bajo la Regla 25-1c (i).

INTERFERENCIA POR CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

25-1a/1
Bola situada fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el área del swing

P Los márgenes del terreno en reparación no se extienden verticalmente hacia arriba. Si la bola se encuentra fuera del terreno en reparación y un árbol cuyas raíces están dentro de éste interfiere con el swing del jugador pero no hay interferencia con su colocación, ¿puede aliviarse el jugador?

R Sí. La Definición de "Terreno en Reparación" establece: "Todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación se consideran parte del terreno en reparación". Por lo tanto, el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1 porque el árbol dentro del terreno en reparación interfiere con el área de swing que intenta efectuar.

Decisiones relacionadas

- 25/10.5 Bola en árbol dentro de terreno en reparación
- 25/10.7 Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación

25-1a/2
Agua accidental en green interviene entre la bola que está fuera de green y el agujero

P La bola de un jugador está justo fuera del green y agua accidental en el green interviene entre la bola y el agujero. ¿Puede aliviarse el jugador?

R No. Además la Regla 13-2 prohíbe al jugador quitar agua accidental de su línea de juego.

Decisiones relacionadas

- 25-1b/10.5 Agua accidental en el green; dónde puede aliviarse el jugador de la intervención si la bola reposa en green y el punto más cercano de alivio está fuera de green

ALIVIO DE CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO: GENERAL

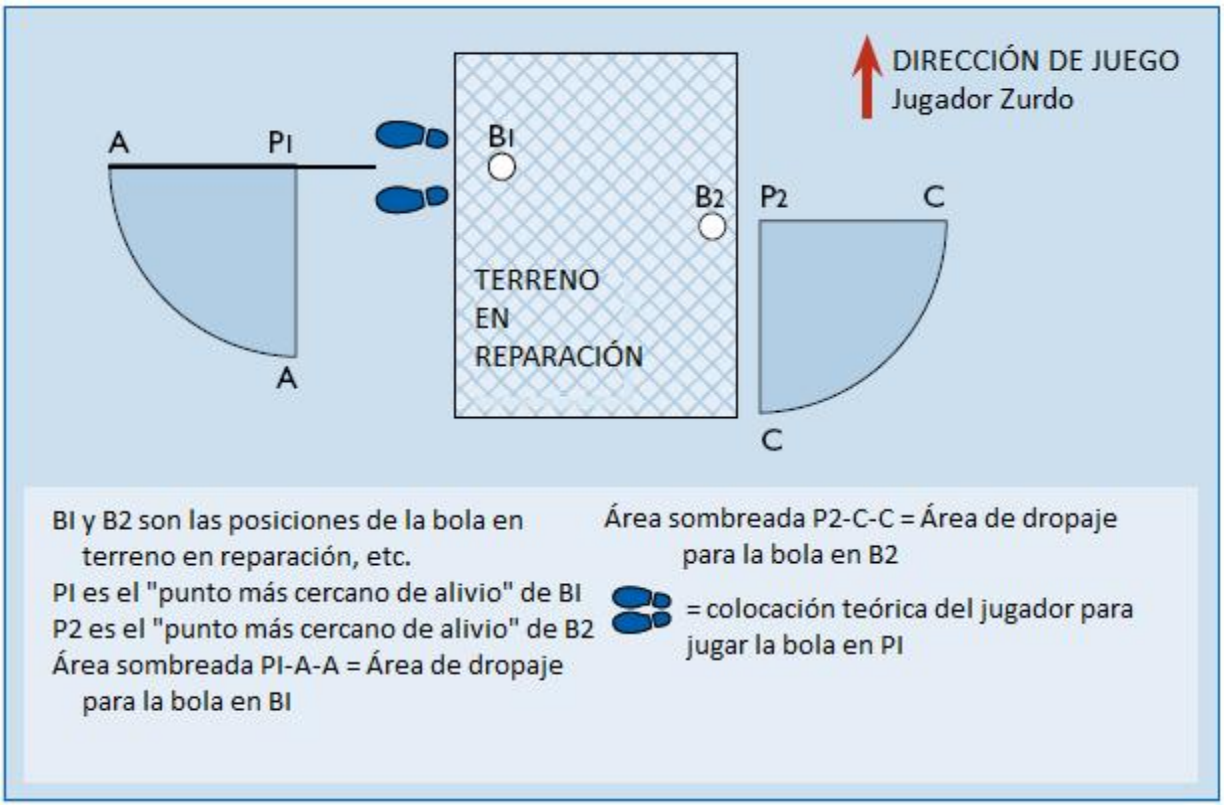
25-1b/1 (Reservada)

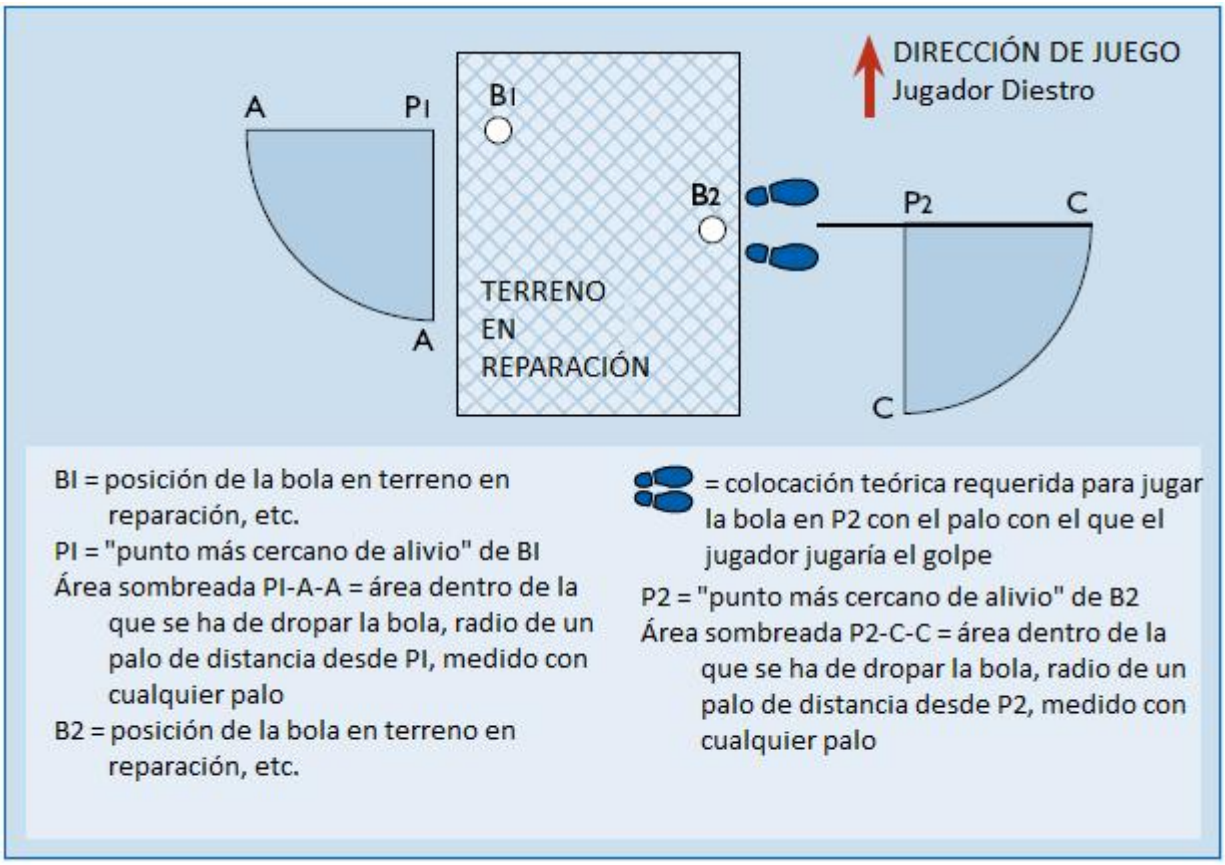
25-1b/2
Diagramas ilustrativos del "Punto más Cercano de Alivio"

Los siguientes diagramas son ilustrativos del “punto más cercano de alivio” de acuerdo con la Regla 25-1b (i), para los casos de jugadores diestros y zurdos.

El “punto más cercano de alivio” debe ser estrictamente interpretado. El jugador no puede elegir en qué lado del terreno en reparación va a dropar la bola, excepto que existan dos “puntos más cercanos de alivio” equidistantes. Aún en el caso en que uno de los lados del terreno en reparación es calle y el otro son arbustos, si el “punto más cercano de alivio” está en los arbustos, entonces el jugador, al aliviarse, dropará la bola dentro de la distancia de un palo de ese punto, aunque tenga que hacerlo en un punto prácticamente injugable.

Para el caso de obstrucciones inamovibles, en la Regla 24-2b, se aplica el mismo procedimiento.





Decisiones relacionadas

- 24-2b/1 Determinando el “punto más cercano de alivio”

- 24-2b/3.7 Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio.
- 33-8/19 Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado

25-1b/3
Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno

P En ciertas circunstancias, al aplicar la Regla 25-1b, es posible que un jugador, casualmente, vea mejorada su línea de juego, por ejemplo evite jugar por encima de un árbol o un bunker. ¿Está permitido?

R Sí. Si un jugador tiene su bola en una de las condiciones que cubre la Regla 25 y si al aliviarse de ella de acuerdo con el procedimiento establecido en la Regla 25-1b, ve mejorada su línea de juego, es buena suerte.

25-1b/4
Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente

P Después de que varios grupos han jugado un hoyo en concreto, un jugador llega al lugar de salida de ese hoyo, que ha quedado totalmente cubierto por agua accidental. ¿Cuál es el procedimiento?

R Aunque los jugadores pueden quitar agua del lugar de salida (Regla 13-2), la cuestión debería someterse al Comité. La Regla 25-1 no es aplicable porque la bola del jugador no está en juego (ver Definición de "Bola en Juego"). En Juego por Hoyos (Match Play), el Comité puede cambiar el lugar de salida de sitio.

En Juego por Golpes (Juego por Golpes (Stroke Play)), si las condiciones permiten quitar el agua accidental, el Comité debería suspender el juego e intentar quitar el agua accidental. Si quitar el agua accidental resulta imposible, el Comité puede: **(1)** suspender el juego hasta que el lugar de salida esté jugable o cancelar la vuelta (Regla 33-2d), o **(2)** situar el lugar de salida en otro sitio si esto puede hacerse sin dar ventaja o desventaja indebidas a ningún competidor.

Decisiones relacionadas

- 33-2b/1 Agujeros cambiados de sitio y/o barras de salida movidas durante una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play)
- 33-2d/2 Agujero rodeado por agua accidental

25-1b/5
Explicación de "Máximo Alivio Posible" de agua accidental en bunker

P En un bunker totalmente cubierto de agua accidental, ¿se considera el punto de "máximo alivio posible" aquél que lo haga con respecto al lie de la bola y la colocación o sólo para el lie de la bola?

R El término se refiere tanto al lie de la bola como a la colocación. El punto que proporciona el "máximo alivio posible" puede ser aquél en que la bola está en menor profundidad que los pies del jugador después de haberse colocado o viceversa.

25-1b/6
Bola dropada por agua accidental en bunker en el punto de máximo alivio posible rueda a cualquier otro lugar

P Un jugador tiene la bola en bunker completamente cubierto de agua y la dropa de acuerdo con la Regla 25-1b (ii) en un sitio que hay medio centímetro de agua accidental. Este punto era el más cercano que proporcionaba el máximo alivio posible. La bola rueda a un punto en que hay un centímetro de agua accidental. ¿Cuál es la decisión?

R En equidad (Regla 1-4), y de acuerdo con el principio de la Regla 20-2c (v), el jugador puede volver a dropar y si la bola vuelve a rodar, colocarla donde tocó una parte del campo por primera vez cuando volvió a droparla.

25-1b/7
Bola que ha de ser dropada en bunker se dropa fuera y rueda dentro

P La bola de un jugador está en agua accidental en un bunker. El jugador elige aplicar la Regla 25-1b (ii) (a) y determina que el punto más cercano de alivio dentro del bunker está cerca de la parte de atrás del bunker. El jugador dropa su bola dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio en una cuesta fuera del bunker por temer que se le clave en la arena. La bola rueda por el talud y queda en reposo dentro del bunker y no más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio. ¿Tiene penalidad el jugador?

R Sí, salvo que levante la bola y proceda correctamente como determina la Regla 20-6. De acuerdo con la Regla 25-1b (ii) (a), el jugador tiene que dropar la bola dentro del bunker. Si al proceder bajo esta Regla el jugador dropa la bola fuera de bunker y la juega, infringe la Regla 25 y la penalidad es de pérdida de hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play).

25-1b/8
Opciones del jugador cuando un bunker está completamente cubierto de agua accidental

P Si la bola de un jugador reposa en un bunker completamente cubierto por agua accidental. ¿Qué opciones tiene?

R El jugador puede jugar la bola como reposa, o

(1) dropar la bola en el bunker, sin penalidad, en el punto más cercano que no esté más cerca del agujero, en el que la profundidad del agua accidental sea menor (Regla 25-1b (ii) (a)); o
(2) dropar la bola detrás del bunker con penalidad de un golpe (Regla 25-1b (ii) (b)); o
(3) considerar la bola injugable y aplicar la Regla 28.

Decisiones relacionadas

- 25/13 Bunker totalmente en reparación
- 33-8/27 Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad

25-1b/9
Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda

P La bola de un jugador está en un bunker completamente cubierto de agua accidental. Optando por la primera opción de la Regla 25-1b (ii), dropa la bola en el bunker en un sitio que le proporciona el máximo alivio posible. Entonces decide que hubiera sido mejor acogerse a la segunda opción y dropar detrás del bunker. ¿Puede acogerse por la segunda opción?

R No. La Regla 25-1b (ii) permite al jugador aplicar una de las dos opciones. No tiene derecho a optar por una y si no le gusta el resultado invocar la otra. Por lo tanto, la Regla 25-1 ya no es de aplicación y el jugador debe jugar la bola como reposa o proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable, incurriendo en la penalidad prescrita por esa Regla.

Decisiones relacionadas

- 24-2b/5 Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción.
- Otras Decisiones relacionadas con si un jugador puede cambiar una opción de alivio seleccionada después de haber realizado más acciones: Ver “Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cambiar la Opción de Alivio” en el Índice

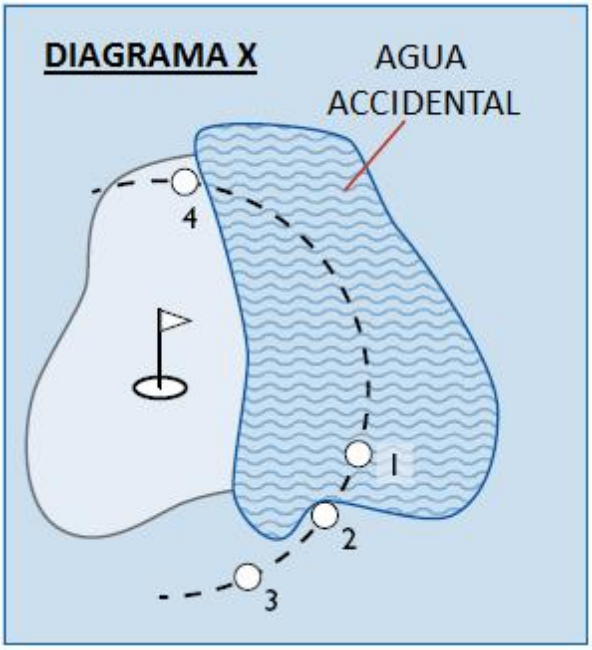
25-1b/10
Agua accidental en green; punto más cercano de alivio está fuera de green

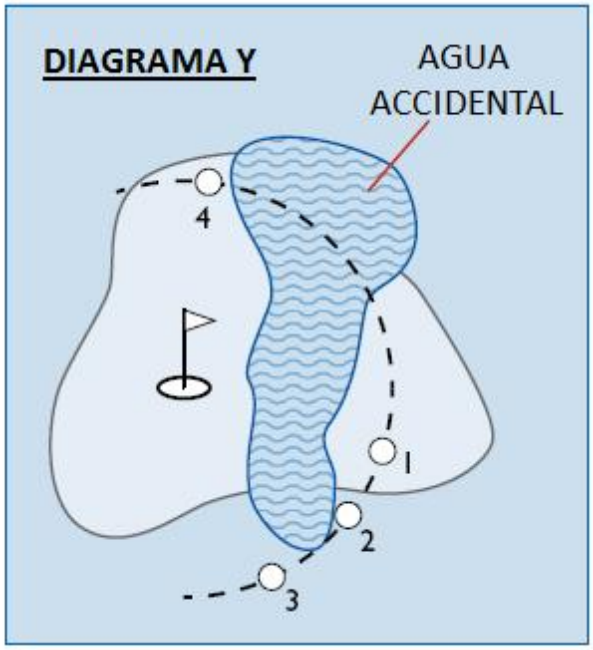
P Un jugador cuya bola está en green tiene derecho a aliviarse de agua accidental. Sin embargo, el punto más cercano que le proporciona el alivio completo y que no esté más cerca del agujero o en un obstáculo, es en rough fuera del green. Si el jugador decide aliviarse, ¿debe colocar la bola en rough?

R Sí. Ver la Regla 25-1b (iii).

25-1b/10.5
Agua accidental en el green; dónde puede aliviarse el jugador de la intervención si la bola reposa en green y el punto más cercano de alivio está fuera de green

P En la ilustración, X la bola del jugador reposa en el punto 1 en agua accidental en el green. En la ilustración Y la bola de un jugador reposa en el punto 1 en el green con agua accidental que interviene en su línea de putt.





De acuerdo con la Regla 25-1b(iii), el jugador no tiene derecho a colocar la bola en el punto 4, que está en green, porque el punto 4 está más lejos del punto 1 que cualquiera de los puntos 2 ó 3, ambos fuera de green. Parece que el punto 2 sería el punto correcto puesto que si una bola está fuera de green no hay alivio aunque el agua accidental en green interviene en su línea de juego. En caso de aliviarse, ¿debe el jugador colocar la bola en el punto 2 o en el punto 3?

R Ya que en ambas ilustraciones la bola reposa en el green, el jugador tiene derecho a aliviarse respecto al lie de la bola y la intervención en su línea de putt. De acuerdo con ello,

en cualquiera de los dos casos el jugador debe colocar la bola en el punto 3, que es el punto más cercano que proporciona el alivio completo respecto a ambas situaciones.

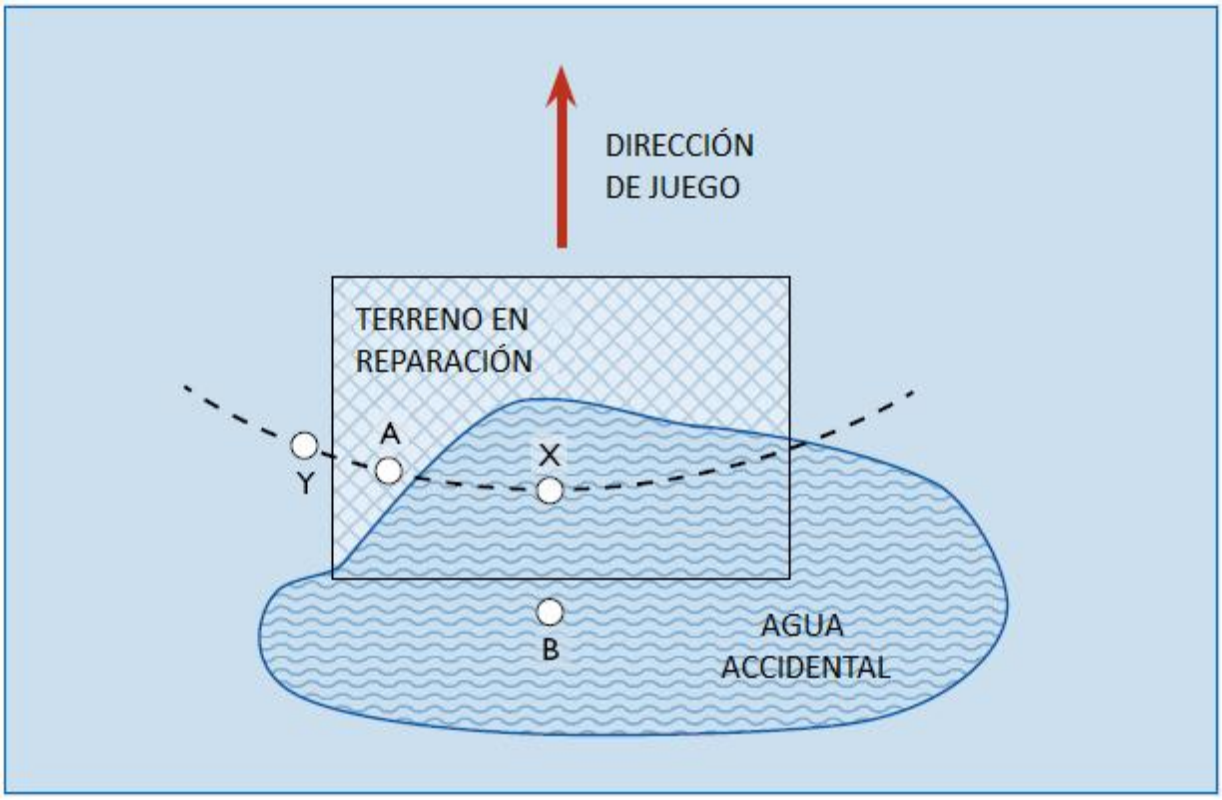
25-1b/11
Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación

P Una bola reposa en agua accidental dentro de un área definida como terreno en reparación. ¿Puede el jugador aliviarse del agua accidental bajo la Regla 25-1b, dropar la bola en el terreno en reparación y entonces jugarla como reposa o aliviarse del terreno en reparación bajo la Regla 25-1b?

R Sí.

25-1b/11.5
Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez

P La ilustración muestra la bola de un jugador que reposa en agua accidental, en el punto **X**, dentro de una zona de terreno en reparación. ¿Puede el jugador en un único procedimiento, dropar la bola en el punto **Y**, el punto más cercano de alivio de ambas condiciones?



R No. El jugador tiene la opción de aliviarse de cada condición en etapas separadas pero no de ambas al mismo tiempo. El jugador puede aliviarse del agua accidental en el punto **A** y

luego puede aliviarse del terreno en reparación. Alternativamente, puede aliviarse del terreno en reparación en el punto **B** y luego aliviarse del agua accidental.

Decisiones relacionadas con la 25-1b/11 y la 25-1b/11.5

- 1-4/8 El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino
- 24-2b/10 Obstrucción en terreno en reparación interfiere con el swing del jugador
- 24-2b/19 Golpe a bola impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua accidental

25-1b/12
Agua accidental confundida con obstáculo de agua; bola original jugada aplicando la Regla de obstáculo de agua

P Un jugador cuya bola está en agua accidental confunde ésta con un obstáculo de agua. Recupera su bola original y la dropa 10 metros detrás del agua accidental de acuerdo con lo que señala la Regla de obstáculo de agua y la juega. Entonces descubre el error. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no siguió el procedimiento prescrito en la Regla 25-1b (i) para el dropaje de una bola en agua accidental; dropó la bola en lugar equivocado. En Juego por Hoyos (Match Play), pierde el hoyo (Regla 20-7b). En Juego por Golpes (Stroke Play), incurre en dos golpes de penalidad (Reglas 25-1b (i) y 20-7c).

25-1b/13
Agua accidental confundida con obstáculo de agua; se juega bola sustituta aplicando la Regla de obstáculo de agua

P Un jugador cuya bola estaba en agua accidental confunde ésta con un obstáculo de agua. El jugador no recupera su bola original aunque podría haberlo hecho sin un esfuerzo irrazonable, ver la Decisión 25-1/1. En su lugar, dropa otra bola unos 10 pasos detrás del agua accidental de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua y la juega. Entonces descubre el error. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que el jugador pudo recuperar la bola sin un esfuerzo irrazonable no le estaba permitido sustituir una bola al aliviarse del agua accidental. Además, al proceder de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua (Regla 26-1) dropó la bola en lugar equivocado.

En Juego por Hoyos (Match Play), el jugador pierde el hoyo (Reglas 15-2, 25-1b (i) y 20-7b).

En Juego por Golpes (Stroke Play), incurre en una penalidad de dos golpes. Aunque el jugador sustituye la bola cuando no está permitido (Reglas 15-2 y 25-1) y jugó desde lugar equivocado (Reglas 25-1b (i) y 20-7c) la Excepción de la Regla 15-2 y la Nota 3 de la Regla

20-7 explican que un jugador que sustituye una bola y juega desde lugar equivocado incurre en una penalidad total de dos golpes.

Decisiones relacionadas

- 34-3/6 Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité.

25-1b/14 (Reservada)

25-1b/14.5
Bola considerada injugable y dropada en Terreno en Reparación desde el cual está prohibido el juego; después se dropa la bola de acuerdo con la Regla de Terreno en Reparación

P Un jugador consideró su bola injugable. Al proceder de acuerdo con la Regla 28b o 28c, el jugador dropó su bola en una zona de terreno en reparación desde la cual estaba prohibido el juego por Regla Local. Después procedió al alivio obligatorio de acuerdo con la Regla 25-1b. ¿Está permitido este procedimiento?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 20-7/3 Si el jugador puede dropar una bola dentro de un área donde el juego está prohibido

25-1b/15
Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio

P Un jugador al aliviarse de una estrecha franja de terreno en reparación en el recorrido, determina su punto más cercano de alivio (punto **A**) que no está ni en un obstáculo ni en un green. El punto **A** está a la derecha del terreno en reparación. Dentro de la distancia de un palo del punto **A** hay un punto (punto **B**) en el lado izquierdo del terreno en reparación que cumple los requisitos de la Regla 25-1b (i). ¿Puede el jugador dropar su bola en el punto **B**?

R Sí. No hay nada en la Regla 25-1b que prohíba medir el largo de un palo a través del terreno en reparación al aliviarse.

Decisiones relacionadas

- 20/1 Palo usado para medir
- 20/2 Pedir prestado un palo para medir
- 20-2b/2 Medir palos de distancia

25-1b/16
Bola equidistante de dos puntos que cumplen los requisitos de la Regla de terreno en reparación

P En el recorrido la bola del jugador está en terreno en reparación y decide aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1b (i). No hay un solo punto más cercano de alivio, sino dos equidistantes al punto donde reposa la bola. ¿Puede dropar el jugador a la distancia de un palo de cualquiera de ellos?

R Sí.

25-1b/17
Agujas de pino apiladas para ser retiradas interfieren en la línea de juego después de dropar la bola para aliviarse del montón

P Un jugador cuya bola reposa en agujas de pino apiladas para ser retiradas, la dropa bajo la Regla 25-1b. La bola queda en reposo en tal posición que el montón de agujas de pino interfiere con su línea de juego. ¿Puede el jugador quitar las agujas de pino de su línea de juego?

R Sí. Las agujas de pino apiladas para ser retiradas son impedimentos sueltos o terreno en reparación. Inicialmente, el jugador tenía derecho a quitar las agujas de pino bajo la Regla 23-1 (impedimentos sueltos) o droparla, como lo hizo, de acuerdo con la Regla 25-1b.

Después de dropar la bola existe una nueva situación y ya no tiene derecho a invocar la Regla 25-1b. Sin embargo, nada le impide quitar las agujas de pino bajo la Regla 23-1.

25-1b/18
Montículo hecho por cangrejo interfiere en la colocación o en el swing

P Cuando un cangrejo excava un hoyo, forma un montículo considerable de barro. Si este montículo interfiere con la colocación o el swing del jugador, ¿puede éste aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1b?

R Sí, siempre que la bola del jugador no repose en un obstáculo de agua (ver el primer párrafo de la Regla 25-1b). Un cangrejo es un animal de madriguera.

Decisiones relacionadas

- 13-4/5 Tocar en la subida del palo un montículo de tierra hecho por un animal de madriguera en un bunker.

25-1b/19
Bola que se encuentra en un montículo hecho por animal de madriguera; es impracticable dar un golpe debido a un arbusto

P La bola de un jugador reposa debajo de un arbusto y es claramente impracticable que el jugador le dé un golpe. Sin embargo, la bola reposa sobre un montículo hecho por un animal de madriguera. ¿Tiene derecho el jugador a aliviarse sin penalidad bajo la Regla 25-1b?

R Bajo la Excepción de la Regla 25-1b, un jugador no puede aliviarse de una condición anormal del terreno si es claramente impracticable para él que ejecute un golpe debido a la interferencia de otra cosa que no sea tal condición. Por lo tanto, en las circunstancias descritas, el jugador no tiene derecho a alivio. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 24-2b/16 Obstrucción que interfiere pero la bola está injugable por otra causa

25-1b/20
Hoyo hecho por animal de madriguera que interfiere con la colocación; impracticable jugar un golpe a causa de otra condición

P La bola de un jugador está en una hendidura en la base de un árbol en una posición en la que para él es claramente impracticable ejecutar un golpe. A pesar de ello, el jugador pretende aliviarse sin penalidad por la Regla 25-1b porque para efectuar un golpe a la bola en la hendidura tendría que colocarse sobre un hoyo de animal de madriguera. ¿Tiene el jugador derecho a aliviarse sin penalidad por la Regla 25-1b?

R Bajo la Excepción de la Regla 25-1b, un jugador no puede aliviarse de una condición anormal del terreno si es claramente impracticable para él que ejecute un golpe debido a la interferencia de otra cosa que no sea tal condición. En las circunstancias descritas, la bola del jugador está injugable tal y como reposa en una hendidura en la base de un árbol. Por lo tanto, el jugador no tiene derecho a alivio por la Regla 25-1 del hoyo de animal de madriguera. (Revisada)

25-1b/21
Desechos de animal de madriguera interfieren con el golpe en dirección al green; un árbol impide ese golpe

P La bola de un jugador está justo detrás de un árbol. Detrás de la bola hay un montón hecho por un animal de madriguera que podría interferir la subida del palo para jugar un golpe hacia el green pero no para hacerlo hacia un lado, que es el único golpe razonable. Si el jugador dice que intenta jugar al green a través del árbol, ¿puede aliviarse sin penalidad por la Regla 25-1b?

R Bajo la Excepción en Regla 25-1b, un jugador no puede aliviarse de una condición anormal del terreno si la interferencia por la condición se produjese solamente al adoptar una dirección de juego innecesariamente anormal. Por lo tanto en las circunstancias descritas, el jugador no tiene derecho a alivio.

25-1b/22
Montón hecho por animal de madriguera interfiere para jugar hacia un lado; cuándo se permite el alivio

P Una bola está detrás de un árbol de forma que el único golpe razonable es jugarla hacia un lado. Sin embargo, un montón hecho por animal de madriguera interfiere en la subida del palo para un golpe lateral. ¿Puede el jugador aliviarse bajo la Regla 25-1b?

R Sí, y si el alivio saca al jugador de detrás del árbol, le está permitido jugar a green.

Decisiones relacionadas

- 24-2b/9.5 Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario
- 24-2b/17 Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias

25-1b/23
Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos

P La entrada de un hoyo hecho por un animal de madriguera está fuera de límites, pero la mayor parte de la madriguera está dentro del campo, por debajo del nivel del suelo. Una bola entra en el hoyo desde fuera de límites y queda en reposo dentro de límites debajo de un terreno clasificado como recorrido. ¿Cuál es el procedimiento?

R Bajo la Regla 25-1b, el jugador puede dropar la bola sin penalidad dentro de la distancia de un palo, medida a partir del punto en el terreno directamente encima de la posición de la bola en la madriguera. En estos casos, la distancia vertical no se tiene en cuenta al aplicar las Reglas.

25-1b/24
Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites

P La bola de un jugador entra en una conejera cuya boca está dentro del campo a unos treinta centímetros de una valla de límites. La conejera se profundiza debajo de la valla, de manera que la bola queda en reposo más allá de la línea de fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R Si una bola está o no fuera de límites depende del sitio en el que reposa en relación con los límites del campo y esto debe medirse verticalmente hacia arriba o hacia abajo (ver Definición de "Fuera de Límites"). En el caso citado, la bola reposa fuera de límites y se aplica la Regla 27-1. No puede obtenerse alivio bajo la Regla 25-1, es decir, por hoyo hecho por animal de madriguera.

25-1b/25
Bola entra en hoyo de animal de madriguera en Bunker y es encontrada bajo el green

P Una bola entra en un hoyo de animal de madriguera en un bunker al lado del green y es encontrada debajo del green. Como la bola no está en el bunker o en el green, ¿existe alivio de conformidad con la Regla 25-1b (i), es decir, en el recorrido?

R Sí. El jugador droparía la bola sin penalidad en una parte del campo en el recorrido dentro de la longitud de un palo del punto más cercano de alivio a su posición en el hoyo de animal de madriguera que evite la interferencia de la condición y no esté en un obstáculo ni en un green y no más cerca del agujero.

Decisiones relacionadas con la 25-1b/23 hasta la 25-1b/25:

- 24-2b/11 Bola reposando en la parte elevada de una obstrucción inamovible
- 28/11 Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos
- 28/12 Bola injugable en la base de un acantilado y el jugador desea dropar dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la bola

25-1b/25.5
Aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando la bola reposa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera

P En el recorrido, la bola de un jugador queda en reposo bajo tierra en un agujero hecho por un animal de madriguera. Un arbusto grande está inmediatamente adyacente y

sobrevolando la entrada al agujero. De acuerdo con la Excepción a la Regla 25-1b, ¿tiene el jugador derecho a alivio sin penalidad del agujero hecho por animal de madriguera?

R A los efectos de aplicar la Excepción a la Regla 25-1b, una bola que reposa bajo tierra en un agujero hecho por un animal de madriguera se considera que reposa en la entrada al agujero. Si la naturaleza del área que rodea la entrada al agujero es tal que es claramente impracticable para el jugador el dar un golpe a una bola que repose en cualquier parte de la entrada al agujero (por ejemplo, a causa del arbusto que la sobrevuela), el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad bajo la Regla 25-1b. De otra manera, el jugador tiene derecho a alivio sin penalidad bajo la Regla 25-1b.

Si la bola reposa en un agujero, pero no está bajo tierra, es la posición de la bola, en lugar de la entrada al agujero, la que es relevante para determinar si se aplica la Excepción a la Regla 25-1b. (Revisada)

25-1b/26
Jugador ignorando que su bola está en Obstáculo de Agua se alivia de interferencia por hoyo de Animal de Madriguera

P Un jugador ignorando que su bola está en un obstáculo de agua seco, levanta y dropa la bola de acuerdo con la Regla 25-1b (i) creyendo que tiene derecho a alivio de un hoyo hecho por animal de madriguera. Después de dropar la bola en el obstáculo descubre su error. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que la bola del jugador reposaba en un obstáculo de agua no tenía derecho a alivio sin penalidad, de un hoyo hecho por animal de madriguera (ver el primer párrafo de la Regla 25-1b). Sin embargo, como su bola reposaba en un obstáculo de agua, nada le impide obtener alivio bajo la Regla 26.

Dado que el jugador ha dropado la bola bajo una Regla no aplicable, puede corregir el error bajo la Regla 20-6 y:

(1) levantar la bola y reponerla donde reposaba originalmente en el obstáculo de agua, en cuyo caso incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2a (ver Decisión 18-2a/12); o

(2) aplicar la Regla 26-1. Incurre en un golpe de penalidad por la Regla 26-1, pero no incurre en penalidad adicional.

Decisiones relacionadas

- 20-6/5 Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original
- 20-7/2 Bola considerada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada
- 27/17 Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior

BOLA EN CONDICION ANORMAL DEL TERRENO NO ENCONTRADA

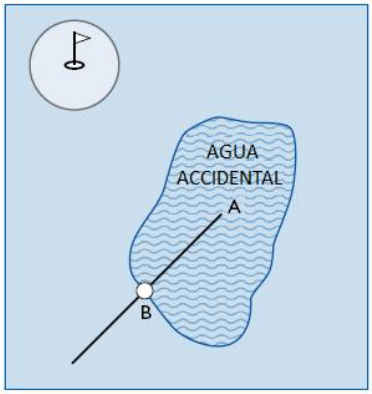
25-1c/1
Bola no encontrada está en agua accidental o en rough

P Una zona de agua accidental precedida de un alto rough se encuentra en una hondonada que no se ve desde el lugar de salida. Una bola enviada hacia esa zona no es encontrada. La bola puede estar en el agua accidental o en el rough. ¿Puede el jugador considerar que la bola está en el agua accidental?

R No. En estas circunstancias no se sabe ni es prácticamente seguro que la bola esté en el agua accidental. El jugador no puede proceder bajo la Regla 25-1c.

25-1c/1.5
Aclaración del punto por donde la bola "cruzó por última vez los límites externos" en una condición anormal del terreno

P En el diagrama adjunto, una bola está perdida en una zona de agua accidental, haciendo salpicadura en el punto **A**. El punto **B** representa el punto por donde la bola cruzó los límites externos del agua accidental. A efecto de proceder bajo la Regla 25-1c, ¿dónde debe considerarse que reposa la bola?



R Debe considerarse que la bola reposa en el punto **B**.

Decisiones relacionadas

- 24-2b/12 Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites
- 24-3b/1 Bola Perdida en tubería de drenaje subterránea
- 25/10 Bola perdida en un árbol situado en terreno en reparación

25-1c/2
Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está en terreno en reparación

P Un jugador, después de una búsqueda de menos de un minuto, considera que su bola está en terreno en reparación, aunque no se sabe ni es prácticamente seguro que esto es así. Dropa una bola bajo la Regla 25-1c y la juega. Entonces su bola original es encontrada más allá del terreno en reparación. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador dropó y jugó otra bola bajo la Regla 25-1c, se convirtió en la bola en juego y la bola original estaba perdida.

En ausencia de conocimiento o práctica seguridad que la bola estaba en terreno en reparación, el jugador no podía proceder de acuerdo con la Regla 25-1, por consiguiente se considera que ha puesto otra bola en juego bajo la Regla 27-1. Al jugar la bola dropada bajo la Regla 25-1c el jugador jugó desde lugar equivocado.

En el Juego por Hoyos, el jugador incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b). En el Juego por Golpes, incurrió en la penalidad de golpe y distancia prescrita en la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por infracción de dicha Regla (Regla 20-7c). Si la infracción era grave, estaba sujeto a descalificación, salvo que corrigiera el error como está previsto en la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas

- 15/8 Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia
- 18-2a/8.5 Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación.
- 20-7c/4 Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto.
- 27-1/2.5 Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto
- 34-3/6 Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité.

25-1c/2.5
Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o práctica seguridad que la bola esta en agua accidental; se encuentra la original.

P Un jugador envía su bola a un área extensa de agua accidental. Se sabe o es prácticamente seguro que la bola esta pérdida en el agua accidental y el jugador dropa una bola de acuerdo con la Regla 25-1c. Antes de que la juegue, su bola original es encontrada dentro de los 5 minutos permitidos. ¿Cuál es la decisión?

R Como era sabido o prácticamente seguro que la bola del jugador estaba en el agua accidental cuando puso en juego la bola sustituta, esa bola fue correctamente sustituida y no puede jugar la original.

Si la bola original fue encontrada en agua accidental y su descubrimiento varía el punto de referencia sobre el que se debe de proceder al aplicar la Regla 25-1c y resulta que la bola sustituta ha sido dropada en lugar equivocado, el jugador debe corregir el error bajo la Regla 20-6 y dropar una bola de acuerdo con la Regla 25-1c con respecto al punto de referencia correcto. De otro modo, no es de aplicación la Regla 20-6 y el jugador debe continuar jugando con la bola dropada. En ambos casos, el jugador no incurre en penalidad.

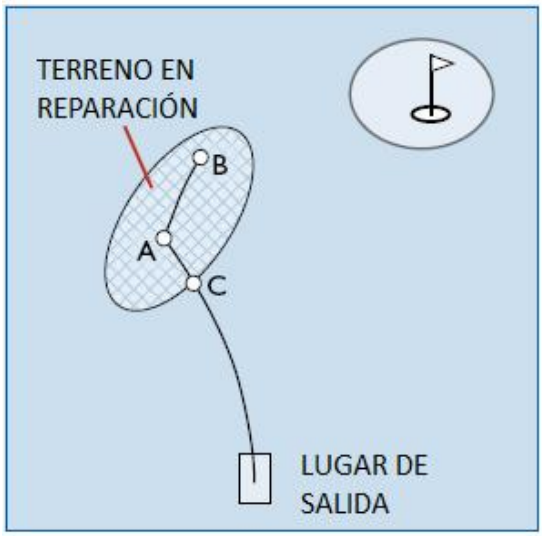
En el improbable caso de que la bola original fuese encontrada fuera de la zona del agua accidental, el jugador debe continuar el juego con la bola dropada, sin penalidad.

La misma respuesta se daría si se supiese o fuese prácticamente seguro que la bola del jugador está en cualquier otra condición anormal del terreno o en una obstrucción (Regla 24-3)

Decisiones relacionadas

- 26-1/3.5 Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua con conocimiento o práctica seguridad. Después la bola se encuentra en el obstáculo.

25-1c/3
Bola jugada en Terreno en Reparación se pierde en la misma zona



P En la ilustración de abajo, el golpe de salida de un jugador va a reposar en el punto **A** en una zona extensa de terreno en reparación. El jugador da un golpe a su bola desde el terreno en reparación y la avanza hasta el punto **B**, que todavía está dentro del terreno en reparación y la bola nunca cruza los límites externos del terreno en reparación. La bola no se encuentra. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador puede dropar una bola fuera del terreno en reparación, sin penalidad, conforme a la Regla 25-1c y dar su tercer golpe. En este caso el punto de referencia es donde la bola cruzó por última vez los límites externos del terreno en reparación con el golpe de salida del jugador (punto **C**)

Alternativamente, el jugador puede, con la penalidad de un golpe, dropar una bola dentro del terreno en reparación lo más cerca posible del lugar desde donde jugó por última vez la bola original (Punto **A**) (Regla 27-1) y jugará su cuarto golpe. Habiendo dropado una bola bajo la Regla 27-1, si el jugador después tiene interferencia por el terreno en reparación, puede tomar alivio bajo la Regla 25-1b sin más penalidad.

Decisiones relacionadas

- 27-2c/1.5 Si la bola provisional se convierte en bola en juego si la bola original se pierde en terreno en reparación

BOLA EMPOTRADA

25-2/0.5
Cuando una bola está empotrada en el terreno

Para que una bola se considere empotrada, debe estar en su propio impacto con parte de la bola por debajo del nivel del terreno. Sin embargo, la bola no tiene necesariamente que tocar la tierra para considerarla empotrada. Por ejemplo, hierba o impedimentos sueltos pueden intervenir entre la bola y la tierra.

25-2/1
Bola que salta de su pique y vuelve a él

P La bola de un jugador va a un terreno blando en zona segada a ras en el recorrido, salta fuera de su pique y, posteriormente, retrocede al mismo. ¿Puede aliviarse el jugador por la Regla 25-2?

R Sí. Si una bola retrocede a su pique, se considera empotrada en su pique.

25-2/2
Bola que se empotra al droparla

P Un jugador se alivia de acuerdo con una Regla aplicable y dropa una bola en una calle. La bola se empotra en su impacto. ¿Tiene derecho a aliviarse por la Regla 25-2?

R Sí.

25-2/2.5
Bola dropada que se empotra; procedimiento a seguir si la bola se empotra de nuevo al volver a droparla

P De acuerdo con la Decisión 25-2/2, si una bola dropada en una calle se empotra con el impacto, el jugador tiene derecho a alivio por la Regla 25-2. ¿Cuál es el procedimiento adecuado si una bola se empotra cada vez que es dropada?

R Si una bola se empotra cuando es dropada y se vuelve a empotrar al volver a droparla, el jugador puede, en equidad (Regla 1-4), colocar la bola tan cerca como sea posible del punto en el que se empotró al volver a dropar, pero no más cerca del agujero.

Si el jugador dropa la bola más de dos veces, la bola se empotra cada vez y entonces se da cuenta que tenía derecho a colocar la bola después del segundo dropaje, puede colocar la bola tan cerca como sea posible del punto en el que se empotró en el segundo dropaje.

25-2/3
Bola que retorna al pique de su golpe precedente

P La bola de un jugador queda empotrada en su propio impacto en el terreno en área de hierba segada a ras, en el recorrido. Después de tomar alivio bajo la Regla 25-2, el jugador ejecuta un golpe. La bola asciende por una pendiente pero rueda hacia atrás y viene a reposar en el pique anterior. ¿El jugador está autorizado a tomar alivio sin penalidad?

R No. Un jugador solamente tiene derecho a alivio bajo la Regla 25-2 cuando su bola está empotrada en el pique hecho por efecto del último golpe que ejecutó. Ver Decisión 25-2/2, donde se considera el hecho de una bola dropada que se empotra.

25-2/4
Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras

P La bola de un jugador se empotra en un terreno en reparación, en el recorrido dentro de zona de césped segada a ras. ¿Puede el jugador dropar la bola dentro del terreno en reparación bajo la Regla 25-2 (bola empotrada) y elegir entonces entre jugarla donde quede o aliviarse del terreno en reparación de acuerdo con la Regla 25-1b?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 25-1b/11.5 Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez

25-2/5
Bola empotrada en el talud de hierba de un bunker o en su margen

P ¿Se consideran los bordes o los taludes de un bunker como "área de césped segada a ras" de acuerdo con la Regla 25-2 (bola empotrada) y se puede obtener alivio de ellos de acuerdo con esta Regla?

R No. Salvo que estén segados a la altura de la calle, o menos.

Decisiones relacionadas

- 13/4 Bola completamente empotrada en el talud de un bunker
- 16/2 Bola empotrada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde
- 16/3 Bola empotrada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde del agujero
- 33-8/39 Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados

- 33-8/39.5 Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker

25-2/6
Bola en cuesta pronunciada empotrada en la tierra de golpe directo

P La bola de un jugador está en una cuesta inclinada en la calle. Juega un golpe y la empotra directamente en la cuesta, es decir la bola nunca se levantó del suelo. ¿Puede aliviarse el jugador sin penalidad por la Regla 25-2?

R No. La Regla 25-2 autoriza el alivio si una bola se empotra en su propio impacto. La palabra "impacto" implica que la bola ha venido por el aire.

25-2/7 (Reservada)

25-2/8
Bola empotrada en el lugar de salida.

P El golpe de salida de un jugador, golpea un árbol y vuelve al lugar de salida donde la bola se empotra en el suelo. ¿Está autorizado el jugador a obtener alivio sin penalidad?

R Sí. Aunque las Reglas de golf no contemplan tal situación, en equidad (Regla 1-4) el jugador está autorizado a obtener alivio sin penalidad y debe seguir el procedimiento descrito en la Regla 25-2 para una bola que reposa en hierba segada a ras en el recorrido. El mismo principio sería de aplicación para otras situaciones de alivio que no contemplan que se requiera tal alivio en el lugar de salida (ej. Regla 24-1b)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24-23: Ver "Bola Empotrada" en el Índice

GREEN EQUIVOCADO

25-3/1
Estatus de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando

P En un green en forma de U, la mitad sirve como green del hoyo 11 y la otra mitad como green del hoyo 17. Si una bola queda en reposo en la parte de green que corresponde al hoyo 11 cuando se está jugando el 17, ¿se aplica la Regla 25-3 (Green Equivocado)?

R No, salvo que el Comité divida el green con estacas o con una línea y declare una parte del green como green del 11 y la otra parte como green del 17. La Definición de "Green" concede este derecho al Comité.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 25-3: Ver “Green Equivocado” en el Índice

REGLA 26

OBSTÁCULOS DE AGUA (INCLUYENDO OBSTÁCULOS DE AGUA LATERAL)

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

26-1. ALIVIO POR BOLA EN UN OBSTÁCULO DE AGUA

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada después de haber sido golpeada hacia un *obstáculo de agua* está en el *obstáculo*. En ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que una bola golpeada hacia un *obstáculo de agua*, pero no encontrada, está en el *obstáculo*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si la bola es encontrada en el *obstáculo de agua* o si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada, está en el *obstáculo de agua* (repose la bola en agua o no), el jugador puede bajo la penalidad de un golpe:

a. Proceder bajo la disposición de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver la Regla 20-5); o

b. Dropar una bola detrás del *obstáculo de agua*, manteniendo el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua* en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que la bola es dropada, sin límite de distancia detrás del *obstáculo de agua* donde la bola puede ser dropada; o

c. Además de las opciones a y b y únicamente si la bola cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua lateral*, el jugador puede dropar una bola fuera del *obstáculo de agua* dentro de la distancia de dos palos y no más cerca del *agujero* que, (i) el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua*, o (ii) un punto equidistante del *agujero* en el margen opuesto del *obstáculo de agua*.

Al proceder bajo esta *Regla*, el jugador puede levantar y limpiar su bola o *sustituirla* por otra bola.

(Acciones prohibidas cuando la bola está en un obstáculo – ver Regla 13-4)

(Bola moviéndose en el agua en un obstáculo de agua - ver Regla 14-6).

26-2. BOLA JUGADA DENTRO DE UN OBSTÁCULO DE AGUA

a. Bola que Va a Reposar al Mismo o a Otro Obstáculo de Agua

Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* va a reposar al mismo o a otro *obstáculo de agua* después del *golpe*, el jugador puede:

(i) proceder bajo la Regla 26-1a.Si, después de dropar en el *obstáculo*, el jugador elige no jugar la bola dropada puede:

(a) con un golpe más de penalidad, proceder bajo la Regla 26-1b o si es aplicable, bajo la Regla 26-1c, usando como punto de referencia el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen de este *obstáculo* antes de venir a reposar en el mismo; o

(b) con un golpe más de penalidad, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que se ejecutó el último *golpe* desde fuera de un *obstáculo de agua* (ver Regla 20-5); o

(ii) proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable la Regla 26-1c; o

(iii) bajo penalidad de un golpe, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que se ejecutó el último *golpe* desde fuera del *obstáculo de agua* (ver la Regla 20-5).

b. Bola Perdida o Injugable Fuera del Obstáculo o Fuera de Límites

Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* está *perdida* o ha sido considerada injugable fuera del *obstáculo* o está *fuera de límites*, el jugador puede, después de anotarse un golpe de penalidad bajo la Regla 27-1 ó 28a:

(i) jugar una bola tan cerca como sea posible del punto dentro del *obstáculo* desde el que se jugó por última vez la bola original (ver la Regla 20-5); o

(ii) con un golpe más de penalidad proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable la Regla 26-1c, usando como punto de referencia el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo* antes de ir a reposar en el *mismo* ; o

(iii) con un golpe más de penalidad jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que ejecutó el último *golpe* desde fuera del *obstáculo de agua* (ver Regla 20-5).

Nota 1: Al proceder bajo la Regla 26-2b, el jugador no está obligado a dropar una bola bajo la Regla 27-1 ó 28a. Si dropa una bola, no está obligado a jugarla. Puede alternativamente proceder bajo la Regla 26-2b (ii) o (iii).

Nota 2: Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* se considera injugable fuera del *obstáculo*, no hay nada en la Regla 26-2b que impida al jugador proceder bajo la Regla 28b o c.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

OBSTÁCULOS DE AGUA: GENERAL

26/1
Cuándo se considera que una bola está en un obstáculo de agua

P ¿Está una bola en un obstáculo de agua cuando alguna parte de la bola corta el plano que se extiende verticalmente hacia arriba desde el margen del obstáculo aunque la bola no toque el terreno o la hierba dentro del obstáculo?

R Sí, dado que la Definición de "Obstáculo de Agua" establece que "el margen de un obstáculo de agua se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo".

26/1.5
Estatus de bola que toca el obstáculo de agua y otra parte del campo.

P La bola de un jugador toca la línea que define el margen de un obstáculo de agua pero también toca otra parte del campo (por ejemplo, un bunker o el green). ¿En qué parte del campo se considera que reposa la bola del jugador?

R La bola del jugador se considera que reposa en el obstáculo de agua.

26/2
Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen

P Las estacas que definen un obstáculo de agua estaban mal colocadas. Por ello, una zona que claramente era parte del obstáculo, estaba fuera de las estacas, por lo que técnicamente no pertenecía al obstáculo. La bola de un jugador quedó en reposo en el agua en esa zona. El jugador alegaba que dada la alineación de las estacas, su bola estaba en agua accidental en el recorrido. ¿Era válida la reclamación?

R No. El hecho de que un Comité no haya definido adecuadamente los márgenes del obstáculo como exige la Regla 33-2a, no da derecho al jugador a obtener ventaja por ese error. Puesto que es claro que el lugar donde reposa la bola está dentro de los márgenes naturales del obstáculo de agua, la reclamación no debería aceptarse.

Decisiones relacionadas

- 33-2a/4 Dónde colocar las estacas o líneas que definen los márgenes de un obstáculo de agua

26/3
Obstáculo de agua sin marcar

P Una zanja sin marcar, a la izquierda de un hoyo, está dentro de límites, pero el lado izquierdo de su margen está fuera de límites. Por ello, es imposible dropar detrás del obstáculo de agua como señala la Regla 26-1b. La bola de un jugador reposa en la zanja. ¿Está limitado el jugador a jugarla como está o a aplicar la Regla 26-1a?

R Es responsabilidad del Comité definir con precisión los márgenes de los obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral (ver Regla 33-2a). Sin embargo, si el Comité no lo ha

hecho, la zanja es, por definición, un obstáculo de agua lateral y debería permitírsele al jugador aplicar la Regla 26-1c (i).

26/3.5
Obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua

P Una extensión de agua que está delante de un green y también a la derecha del mismo es tan grande que es imposible dropar detrás del obstáculo de agua de acuerdo con la Regla 26-1b. ¿Puede el Comité definir el obstáculo o parte del mismo como obstáculo de agua aunque reúne las condiciones de un "Obstáculo de Agua Lateral"?

R Sí (ver Nota 3 a la Definición de "Obstáculo de Agua Lateral"). No obstante, esto sólo debería hacerse cuando un Comité considera necesario conservar la integridad del hoyo. En tales casos podría justificarse el establecimiento de una Zona de Dropaje como opción adicional de la Regla del obstáculo de agua (Regla 26-1).

26/4 (Reservada)

26/5 (Reservada)

26/6
Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia

P Un jugador supone que su bola original está en un obstáculo de agua, a pesar de la ausencia de conocimiento o práctica seguridad a tal efecto. Usando la opción de la Regla 26-1a, juega otra bola desde el lugar que fue jugada la bola original. Después encuentra su bola original fuera del obstáculo. ¿Cuál es la decisión?

R La bola original está perdida y la otra bola está en juego bajo la penalidad de golpe y distancia. (Ver la Regla 27-1a y la Definición de "Bola Perdida"). (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 15/11 Bola equivocada enviada fuera de límites; se juega otra bola de acuerdo con la Regla 27-1; la bola original es encontrada en las proximidades

BOLA EN OBSTÁCULO DE AGUA

26-1/1
Significado de "se sabe o es prácticamente seguro"

Cuando una bola ha sido golpeada hacia un obstáculo de agua y no puede ser encontrada, un jugador no puede asumir que su bola está en el obstáculo de agua simplemente porque haya una posibilidad de que la bola pueda estar en el obstáculo de agua. Para proceder bajo la Regla 26-1, debe ser "sabido o prácticamente seguro" que la bola está en el obstáculo de agua. En ausencia de "conocimiento o práctica seguridad" de que reposa en un obstáculo de agua, una bola que no puede ser encontrada se debe considerar perdida en cualquier otro lugar que no sea un obstáculo de agua y el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Cuando la bola de un jugador no puede ser encontrada, se puede obtener "conocimiento" de que su bola está en un obstáculo de agua de diferentes formas. El jugador o su caddie u otros miembros de su partido o grupo pueden haber visto de hecho desaparecer la bola en el obstáculo de agua. La evidencia proporcionada por otros testigos fiables también puede establecer que la bola está en el obstáculo de agua. Tal evidencia puede venir de un árbitro, un observador, espectadores u otras causas ajenas. Es importante que toda la información disponible inmediatamente sea considerada porque, por ejemplo, el mero hecho de que una bola haya salpicado en un obstáculo de agua no proporcionaría siempre "conocimiento" de que la bola está en el obstáculo de agua, ya que hay veces en las que una bola puede saltar y quedar en reposo fuera del obstáculo.

En ausencia de "conocimiento" de que la bola está en el obstáculo de agua, la Regla 26-1 requiere que haya "práctica seguridad" de que la bola del jugador está en el obstáculo de agua para proceder bajo esta Regla. A diferencia del "conocimiento", la "práctica seguridad" implica un pequeño grado de duda sobre la situación real de una bola que no ha sido encontrada. Sin embargo, "práctica seguridad" significa también que, aunque la bola no ha sido encontrada, cuando se considera toda la información inmediatamente disponible, la conclusión de que la bola no puede estar en ningún otro lugar que no sea el obstáculo de agua estaría justificada.

Al determinar si existe "práctica seguridad", algunos de los factores relevantes en el área del obstáculo de agua a considerar incluyen la topografía, condiciones del césped, alturas de hierba, visibilidad, condiciones meteorológicas y la proximidad de árboles, arbustos y condiciones anormales del terreno.

Los mismos principios se aplicarían a una bola que ha podido ser movida por una causa ajena (Regla 18-1) o una bola que no ha sido encontrada y puede estar en una obstrucción (Regla 24-3) o en una condición anormal del terreno (Regla 25-1c). (Revisada)

26-1/1.3
Cuándo es necesario adelantarse para establecer "práctica seguridad"

P La Regla 26-1 requiere que haya "conocimiento o práctica seguridad" antes de proceder bajo lo previsto en la Regla. En ausencia de "conocimiento" de que una bola está en el

obstáculo de agua, ¿es posible establecer la existencia de "práctica seguridad" sin adelantarse a evaluar las condiciones físicas alrededor del obstáculo de agua?

R En la mayoría de los casos, para que se pueda concluir razonablemente que una bola no reposa en ningún sitio que esté fuera del obstáculo de agua, es necesario adelantarse a evaluar las condiciones físicas alrededor del obstáculo. Sin embargo, hay situaciones donde habrá suficiente evidencia de que la bola está en el obstáculo para establecer "práctica seguridad" sin que nadie tenga que adelantarse para revisar las condiciones físicas alrededor del obstáculo.

En los siguientes ejemplos, la conclusión de que es "prácticamente seguro" que la bola está en el obstáculo de agua estaría justificada sin que nadie se adelantase al obstáculo de agua, de forma que el jugador tendría derecho a proceder bajo lo establecido en la Regla 26-1:

- Es un día claro, con buena visibilidad. La bola de un jugador es golpeada hacia un obstáculo de agua, que tiene hierba segada a ras hasta su mismo margen. Se observa que la bola deja de verse al acercarse al obstáculo de agua pero no se ve de hecho entrar en él. Desde la distancia, se puede ver que no hay ninguna bola de golf reposando en la hierba segada a ras fuera del obstáculo y, tanto de experiencias anteriores como de una evaluación razonable de las condiciones actuales del campo, se sabe que el contorno del suelo alrededor del obstáculo hace que las bolas entren en el obstáculo. En tales circunstancias, es razonable que se alcance la conclusión desde la distancia de que la bola debe estar en el obstáculo de agua.
- Es un día claro, con buena visibilidad. La bola de un jugador es golpeada hacia un green en isla. El margen del obstáculo de agua coincide con el collarín del green. Tanto experiencias anteriores como una razonable evaluación de las condiciones actuales del campo hacen entender que cualquier bola que quede en reposo en el collarín del green será visible desde donde se ejecutó el golpe. En esta instancia, se observa que la bola cae en el green y rueda fuera de la vista. Se concluye por tanto que la bola se ha pasado de green entrando en el obstáculo de agua. El jugador dropa una bola en una zona de dropaje delante del obstáculo, que había sido dispuesta por el Comité como una opción adicional a las de la Regla 26-1, y juega a green. Cuando llega al green descubre su bola original en el collarín trasero del green reposando en un aspersor hundido. A pesar de ello, en estas circunstancias, era razonable que se alcanzase la conclusión desde donde fue jugada la bola por última vez de que la bola debía estar en el obstáculo de agua.

En el ejemplo siguiente, no puede ser establecido que hay "practica seguridad" de que la bola está en el obstáculo de agua sin adelantarse a evaluar el área alrededor del obstáculo:

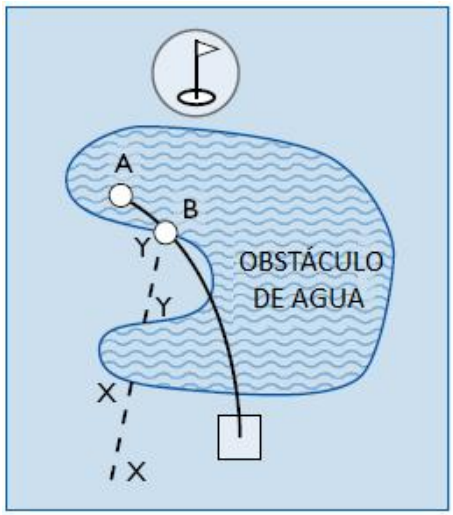
- Es un día claro con buena visibilidad. La bola de un jugador es golpeada hacia un obstáculo de agua, que tiene hierba segada a ras hasta su mismo margen. Se observa que la bola viaja en dirección al obstáculo de agua y se sabe de la experiencia anterior que, en condiciones normales de hierba, la bola iría sin ninguna duda a parar al obstáculo de agua. Sin embargo, en este día, las calles están mojadas y por lo tanto es

posible que la bola se hubiese empotrado en la calle y por tanto podría no estar en el obstáculo de agua. (Nueva)

Decisiones relacionadas con la 26-1/1 y 26-1/1.3

- 27-2a/3 Jugador que juega bola provisional a falta de Posibilidad Razonable de que la bola original esté perdida o fuera de límites

26-1/1.5
Significado de "detrás de" en la Regla 26-1



P Con respecto a la ilustración, un jugador ejecuta un golpe desde el lugar de salida y su bola va a reposar en el obstáculo de agua en el punto **A**, habiendo cruzado por última vez el margen del obstáculo en el punto **B**. El jugador desea proceder bajo la Regla 26-1b, la cual requiere que el jugador drope una bola detrás del obstáculo de agua, manteniendo el punto por el cual la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua en línea recta entre el agujero y el punto en el que la bola es dropada. ¿Puede el jugador dropar una bola en la línea discontinua **Y**-**Y**?

R Sí. La referencia a "detrás de" en la Regla 26-1 significa que la bola debe ser dropada fuera del obstáculo detrás del punto donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua. Por lo tanto, el jugador puede dropar una bola bien en la línea discontinua **X**-**X** o en la **Y**-**Y**.

26-1/2
Jugador procediendo bajo la Regla de obstáculo de agua dropa la bola en otro obstáculo

P La bola de un jugador reposa en un obstáculo de agua. Al aplicar la Regla 26-1b, el jugador dropa una bola en un bunker o en otro obstáculo de agua. ¿Puede hacerse?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 28/4.5 Bola considerada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua

26-1/3
Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo

P Un jugador creía que su bola original fue a reposar a un obstáculo de agua. La buscó durante un minuto pero no encontró su bola. En consecuencia, él dropó otra bola detrás del obstáculo bajo la Regla 26-1 y la jugó. Entonces encontró su bola original fuera del obstáculo dentro de los cinco minutos desde que comenzó la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador dropó y jugó otra bola detrás del obstáculo, esta bola se convirtió en la bola en juego y la bola original estaba perdida.

Si se sabía o era prácticamente seguro que la bola original estaba en el obstáculo de agua, el jugador tenía derecho a invocar la Regla 26-1.

En ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original estaba en el obstáculo de agua, el jugador estaba requerido a poner otra bola en juego bajo la Regla 27-1. Al jugar la bola dropada bajo la Regla 26-1, el jugador jugó desde lugar equivocado.

En el Juego por Hoyos, el jugador incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b)

En el Juego por Golpes, incurrió en la penalidad de golpe y distancia prescrita por la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por infracción de dicha Regla (Regla 20-7c). Si la infracción era grave, estaba sujeto a descalificación, salvo que corrigiera su error como establece la Regla 20-7c.

26-1/3.5
Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua con conocimiento o práctica seguridad. Después la bola se encuentra en el obstáculo.

P La bola de un jugador fue golpeada hacia un obstáculo de agua. Se sabe o es prácticamente seguro que la bola del jugador está en el obstáculo y el jugador dropa una bola por la Regla 26-1b. Antes de que juegue la bola dropada, encuentran la original dentro de los cinco minutos de comenzar la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R Como es sabido o prácticamente seguro que la bola estaba en el obstáculo de agua cuando el jugador puso en juego la bola sustituta, esta bola estaba correctamente sustituida y no puede jugar la bola original.

Si la bola original fue encontrada en el obstáculo de agua y este descubrimiento afecta al punto de referencia para proceder bajo la Regla 26-1b, resultando que la bola sustituta había sido dropada en un lugar equivocado, el jugador debe corregir el error bajo la Regla 20-6. El jugador debe proceder de acuerdo con cualquiera de las opciones de la Regla 26-1 respecto al correcto punto de referencia (ver Decisiones 20-6/2 y 26-1/16). De lo contrario la Regla 20-6 no es aplicable y el jugador debe continuar el juego con la bola dropada.

En cualquier caso el jugador incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 26-1.

En el improbable caso de que la bola original fuese encontrada fuera del obstáculo de agua, el jugador debe continuar con la bola dropada bajo la penalidad de un golpe (Regla 26-1).

Decisiones relacionadas

- 25-1c/2.5 Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o práctica seguridad que la bola esta en agua accidental; se encuentra la original.

26-1/3.7
Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua sin que se sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original.

P La bola de un jugador es golpeada hacia un obstáculo de agua y no se encuentra. Ni se sabe, ni es prácticamente seguro que la bola del jugador esté dentro del obstáculo de agua, a pesar de ello, el jugador dropa una bola bajo la Regla 26-1b. Antes de jugar la bola dropada, se encuentra su bola original dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda. ¿Cuál es la Decisión?

R Ni se sabía, ni era prácticamente seguro que la bola del jugador estaba en el obstáculo de agua cuando puso en juego la bola sustituta y por tanto esa bola estaba incorrectamente sustituida bajo una Regla no aplicable.

El jugador debe corregir su error de acuerdo con la Regla 20-6, abandonar la bola sustituta y continuar el juego con la bola original. Si la bola original fue encontrada dentro del obstáculo de agua el jugador puede proceder bajo la Regla 26-1.

Si el jugador no corrige su incorrecto procedimiento y juega la bola dropada, habrá procedido bajo una Regla no aplicable y habrá incurrido en penalidad (ver Decisión 34-3/6). La decisión sería que el jugador ha procedido bajo la Regla 27-1 (la única Regla aplicable a su situación) incurriendo en un golpe de penalidad bajo esta Regla. Adicionalmente como jugó la bola desde un lugar equivocado (un lugar no permitido por la Regla 27-1) incurrió en la penalidad general de pérdida de hoyo en el Juego por Hoyos (mach play) o dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play) por una infracción de la Regla 27-1. En el Juego por Golpes (Stroke Play) el Comité debe determinar si el jugador cometió una grave infracción cuando jugó desde un lugar equivocado (Regla 20-7c).

26-1/4
Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo

P La bola de un jugador pasó por encima de un obstáculo de agua hacia unos árboles. No pudo determinarse si la bola rebotó hasta dentro del obstáculo o fue a reposar entre los árboles. Por tanto, ni se sabía ni era prácticamente seguro que la bola estaba en el obstáculo.

El jugador no buscó su bola original. Supuso que estaba en el obstáculo, dropó una bola detrás del obstáculo en un punto que cumplía con la Regla 26-1b y jugó esa bola enviándola al green. Cuando caminaba hacia el green, encontró su bola original en el obstáculo. ¿Cuál es la decisión?

R El primer párrafo de la Regla 26-1 establece, en parte: "En ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que una bola golpeada hacia un obstáculo de agua, pero no encontrada, está en el obstáculo, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1". Por tanto, el jugador no tenía derecho a suponer que su bola original estaba en el obstáculo y el hecho de que fue seguidamente encontrada en el obstáculo es irrelevante. Cuando el jugador dropó y jugó otra bola detrás del obstáculo, se convirtió en la bola en juego y la bola original estaba perdida. El jugador estaba obligado a proceder bajo la Regla 27-1. Al jugar la bola dropada bajo la Regla 26-1b, jugó desde lugar equivocado.

En el Juego por Hoyos, el jugador incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En el Juego por Golpes, incurrió en la penalidad de golpe y distancia prescrita por la Regla 27-1 y en una penalidad adicional de dos golpes por infracción de esa Regla (Regla 20-7c). Si la infracción era grave, estaba sujeto a descalificación salvo que corrigiera el error como establece la Regla 20-7c. (Revisada)

26-1/5
Bola dropada y jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces se encuentra la bola original en el obstáculo y se juega y termina el hoyo como segunda bola

P En el Juego por Golpes, un competidor, incapaz de encontrar su bola en un obstáculo de agua, dropa otra bola detrás del obstáculo bajo la Regla 26-1 y la juega. Entonces encuentra su bola original en el obstáculo. No estando seguro de sus derechos, termina el hoyo con ambas bolas bajo la Regla 3-3, eligiendo el resultado con la bola original. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el competidor dropó y jugó la bola detrás del obstáculo, esa bola se convirtió en la bola en juego (ver Definición de "Bola en Juego"). El resultado con esa bola era el resultado del competidor para ese hoyo. El resultado de la bola original no podía contar porque esa

bola ya no era bola en juego. Sin embargo, el competidor no incurre en penalidad por terminar con la bola original.

Decisiones relacionadas

- 3-3/6 Competidor juega la bola original después de producirse la situación dudosa y después invoca la Regla 3-3

26-1/6
Bola que vuelve a obstáculo de agua desde la parte de un obstáculo que da al green

P Un jugador juega su segundo golpe por encima de un obstáculo de agua y la manda a un bunker detrás del green. Su tercer golpe es un "topazo" y la bola va al obstáculo de agua y no es jugable. ¿Qué opciones tiene el jugador?

R El jugador puede, con un golpe de penalidad:

(a) dropar una bola detrás del obstáculo de agua, manteniendo el punto por el que cruzó por última vez el margen del obstáculo en línea recta entre el agujero y el punto en el que la bola se dropa (Regla 26-1b). Este procedimiento obliga probablemente a que el jugador vuelva a la parte del obstáculo que da al lugar de salida y que vuelva a jugar por encima del obstáculo; o

(b) dropar una bola en el bunker en el punto en que quedó en reposo su segundo golpe (Regla 26-1a).

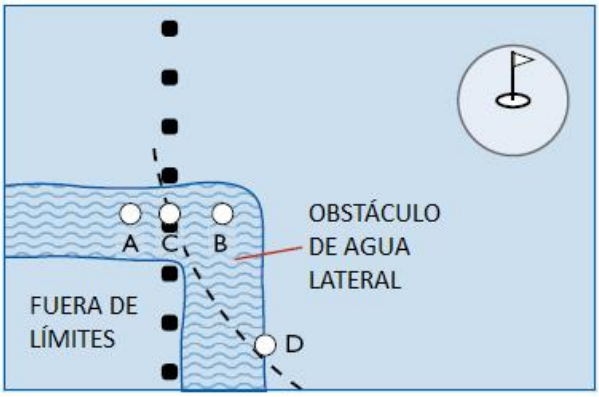
26-1/7
Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua

P La corriente de agua de un obstáculo de agua lleva a una bola fuera de límites. ¿Puede el jugador acogerse a la Regla 26-1?

R No. Puesto que la bola está fuera de límites, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1. El agua no es causa ajena (ver Definición de “Causa Ajena”) y por ello la bola no se repone de acuerdo con la Regla 18-1. En los casos en que una bola puede ser arrastrada fuera de límites por la corriente de agua en un obstáculo de agua, se sugiere poner una tela metálica para evitar que esto ocurra.

26-1/8
Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral

P Con respecto a la ilustración adjunta, la bola de un jugador cae en un río, fuera de límites, en el punto **A** y la corriente de agua lleva la bola dentro de límites, al punto **B**. Esta parte del río, que está dentro de límites, está definido como obstáculo de agua lateral. ¿El jugador puede invocar la Regla 26-1?



R Sí. La bola reposa en el campo, en un obstáculo de agua lateral, y el margen del obstáculo fue cruzado por última vez por el punto **C**. Así pues, en orden a tomar alivio de acuerdo con la Regla 26-1b o 26-1c, el punto **C** es el punto de referencia. Como no es posible proceder bajo las Reglas 26-1b y 26-1c (i), probablemente, el jugador procederá bajo la Regla 26-1c (ii) dropando una bola dentro de la distancia de dos palos, no más cerca del agujero, desde el punto **D**.

Alternativamente, el jugador puede proceder bajo la Regla 26-1a, o jugar la bola como repose en el río.

26-1/9
Caddie que levanta la bola de un obstáculo de agua sin autorización del jugador

P La bola de un jugador que está en un obstáculo de agua es levantada por su caddie sin la autorización del jugador. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad bajo la Regla 18-2a si no había ninguna duda o si era razonable asumir por las acciones o declaraciones del jugador que daría su siguiente golpe desde fuera del obstáculo de agua.

En ausencia de tales circunstancias, el jugador incurrió en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y puede, bien reponer la bola tal y como requiere la Regla 18-2a, bien proceder bajo la Regla 26-1 incurriendo en una penalidad adicional de un golpe bajo esta última Regla.

En tales casos, cualquier duda debería ser resuelta en contra del jugador.

Decisiones relacionadas

- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 18-2a/14 Caddie que por propia iniciativa levanta la bola para identificación
- 18-2a/15 Caddie por su iniciativa propia, levanta la bola considerándola injugable
- 34-3/3.5 Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro

26-1/10
Colocar la bola en el talud de un obstáculo de agua, en lugar de droparla, para evitar que ruede al agua

P La bola de un jugador está jugable en el talud de un obstáculo de agua. El jugador la envía fuera de límites. Si procede de acuerdo con la Regla 27-1 y dropa una bola en el talud lo más cerca posible de donde la bola original fue jugada, la bola irá seguramente a agua profunda. En estas circunstancias, ¿puede el jugador colocar la bola en lugar de droparla?

R No. Sin embargo el jugador no tiene necesariamente que dropar la bola en el obstáculo por la Regla 27-1. Puede aplicarse la penalidad de un golpe de la Regla 27-1 y entonces, con la penalidad adicional de un golpe, poner una bola en juego fuera del obstáculo de acuerdo con cualquiera de las Reglas 26-2b (ii) o 26-2b (iii).

BOLA EN OBSTÁCULO DE AGUA LATERAL

26-1/11
Obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral

P En Stroke play, un competidor juega un golpe por encima de un obstáculo de agua y la bola retrocede al obstáculo. El competidor, por error, considera que el obstáculo es obstáculo de agua lateral y dropa una bola de acuerdo con la Regla 26-1c(i) dentro de la distancia de dos palos del punto por donde cruzó el margen al retroceder al obstáculo. Juega la bola al green y entonces surge la duda sobre el procedimiento empleado. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor incurre en la penalidad de un golpe por la Regla 26-1. Además es culpable de una grave infracción de dicha Regla. Debe, con la penalidad adicional de dos golpes, rectificar el error según lo estipulado en el segundo párrafo de la Regla 20-7c o será descalificado.

26-1/12
Obstáculo marcado como obstáculo de agua en el sitio por el que la bola cruzó por última vez su margen y como obstáculo de agua lateral en el sitio en el que reposa la bola

P Un obstáculo estaba definido en parte como obstáculo de agua y otra parte como obstáculo de agua lateral. Una bola cruza por última vez el margen en la parte en que está señalizado como obstáculo de agua, pero queda en reposo en la parte señalizada como obstáculo de agua lateral. El jugador puede jugar la bola donde reposa pero, ¿qué otras opciones tiene el jugador?

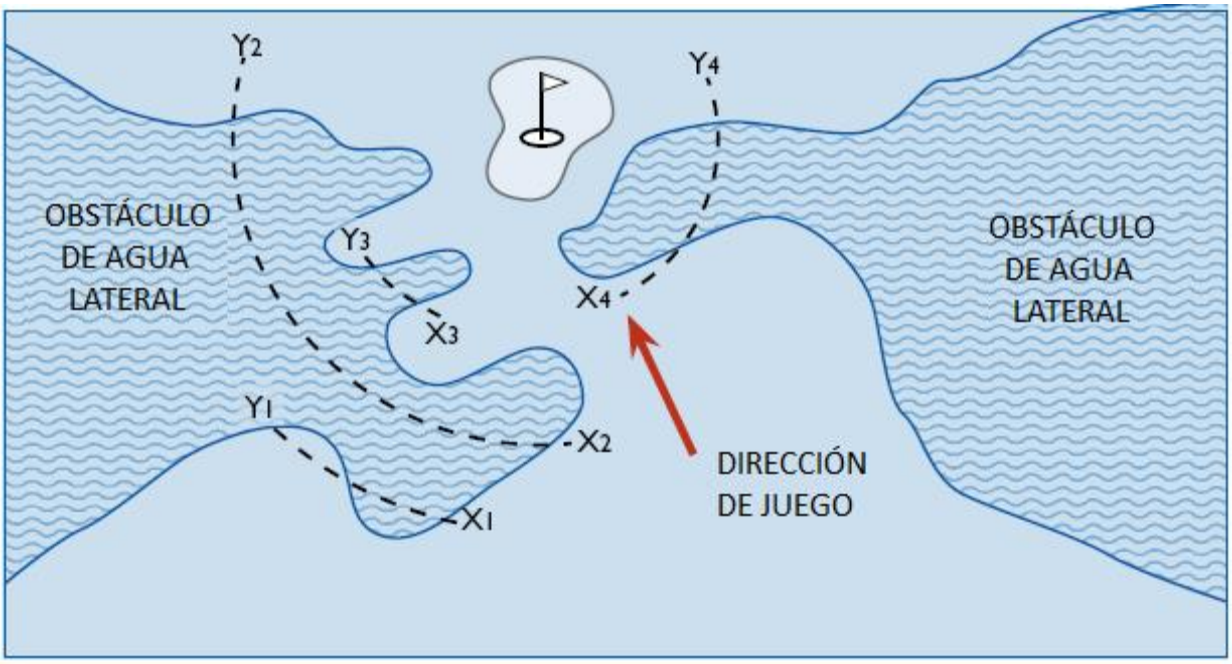
R Puesto que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo donde está definido como obstáculo de agua, no están disponibles las opciones de la Regla 26-1c. Por tanto, el jugador sólo puede optar por la Regla 26-1a o la 26-1b.

26-1/13
Lado opuesto de un obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua

P Un jugador envía una bola a un obstáculo de agua lateral. El jugador quiere dropar dentro de la distancia de dos palos de un punto equidistante del agujero en el margen opuesto del obstáculo, como permite la Regla 26-1c: Sin embargo, el margen opuesto está señalizado como obstáculo de agua. ¿Tiene derecho el jugador a dropar una bola en el punto en cuestión, al otro lado, dentro de la distancia de dos palos?

R Sí. En este caso el alivio se determina de acuerdo con la condición del obstáculo en el punto donde la bola cruzó su margen por última vez.

26-1/14
Aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c (ii)

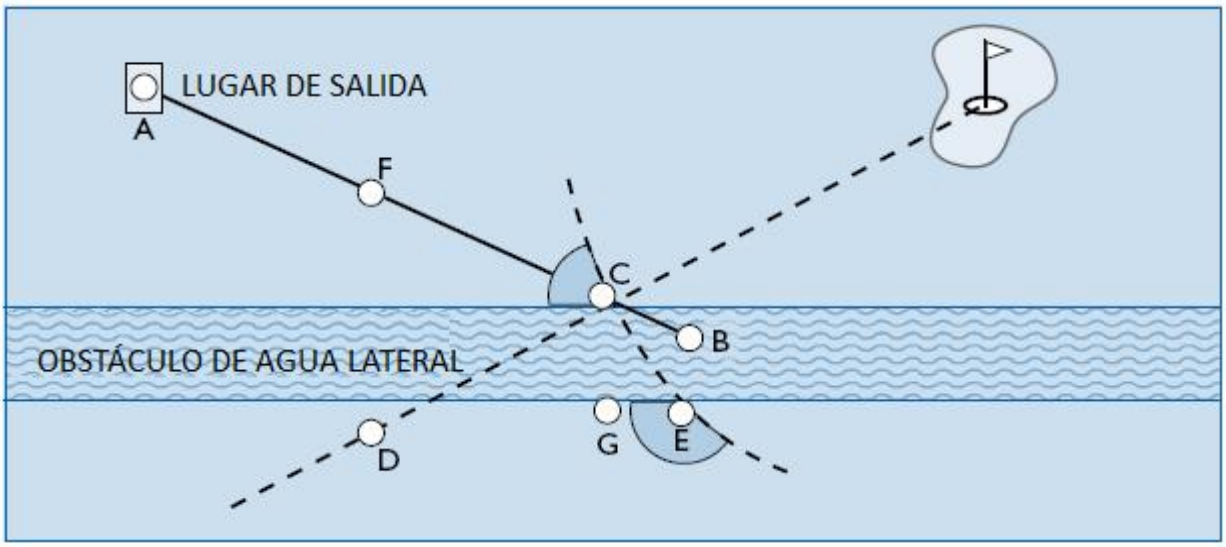


P Rogamos aclaración sobre el significado de "margen opuesto" de la Regla 26-1c. En la ilustración adjunta, "**X1**" indica el sitio por el que una bola cruzó por última vez el margen del obstáculo. ¿Puede droparse una bola dentro de la distancia de dos palos de "**Y1**"? ¿Puede el jugador cuya bola cruzó por última vez el margen "**X2**" dropar una bola dentro de la distancia de dos palos de "**Y2**" y así sucesivamente?

R Con respecto a "**X1**", "**Y1**" es "un punto en el margen opuesto del obstáculo equidistante del agujero". De acuerdo con ello, el jugador tendría derecho a dropar una bola dentro de la distancia de dos palos de "**Y1**".

Lo mismo se aplica en los casos de "**X3**" – "**Y3**" y "**X4**" - "**Y4**" pero no en el caso de "**X2**" - "**Y2**". Un "punto en el margen opuesto" es un punto al otro lado del obstáculo desde "el punto por el que la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo". "**Y2**" no está al otro lado del obstáculo desde "**X2**" porque una línea recta imaginaria entre "**X2**" e "**Y2**" cruza tierra fuera del obstáculo.

26-1/15
Procedimientos de alivio de obstáculo de agua lateral



En la ilustración, el jugador ha jugado una bola desde el lugar de salida (Punto **A**) hasta el obstáculo de agua lateral en el Punto **B**. Cruzó por última vez el margen del obstáculo en el Punto **C**. Puede jugar la bola como reposa o, con un golpe de penalidad:

(a) jugar otra bola desde el lugar de salida (Regla 26-1a);

(b) dropar una bola en cualquier punto del lado alejado del obstáculo en la línea discontinua desde el agujero al Punto **C**, por ejemplo, en el Punto **D** (Regla 26-1b);

(c) dropar una bola en la zona sombreada en el lado cercano del obstáculo, que es todo el suelo dentro de la distancia de dos palos del Punto **C** pero no más cerca del agujero que el Punto **C** (Regla 26-1c(i); o

(d) dropar una bola en la zona sombreada en el margen alejado del obstáculo, que es todo el suelo dentro de la distancia de dos palos del Punto **E**, pero no más cerca del agujero que el Punto **E** (Regla 26-1c (ii)).

El jugador no puede dropar una bola en la llamada "Línea de Vuelo" en el Punto **F** ni en ningún otro punto de la línea seguida por la bola desde **A** a **B** excepto en la zona sombreada del lado cercano. Tampoco puede dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del Punto **G**, el punto en el lado alejado del obstáculo directamente opuesto al Punto **C**.

26-1/16
Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado

P En el Juego por Golpes, la bola de **A** se introduce en un obstáculo de agua lateral y no es encontrada. **A** utiliza su mejor juicio en determinar el punto por donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo. **B**, marcador de **A** y compañero-competidor, está de acuerdo con ese juicio y **A** dropa una bola de conformidad con la Regla 26-1c, usando el punto acordado del margen como punto de referencia. Antes de que **A** ejecute su siguiente golpe, **C**, otro compañero-competidor, dice que la bola de **A** cruzó por última vez el margen del obstáculo 20 metros más adelante del punto que **A** juzgó como el que la bola cruzó por última vez el margen. La bola de **A** es encontrada donde **C** decía que estaría. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando dropó la bola bajo la Regla 26-1, se sabía o era prácticamente seguro que la bola reposaba en el obstáculo de agua lateral; por tanto, la Regla 26-1 era la Regla aplicable y procedió correctamente en cuanto a que podía poner una bola en juego bajo esa Regla. Sin embargo, como dropó su bola en lugar equivocado, **A** debe corregir su error bajo la Regla 20-6. Debe proceder de acuerdo con cualquiera de las opciones que le permite la Regla 26-1 con respecto al punto de referencia correcto (ver Decisión 20-6/2). **A** no está autorizado a jugar la bola original desde el obstáculo.

Otras Decisiones relacionadas con si un jugador puede cambiar una opción de alivio seleccionada después de haber realizado más acciones: Ver "Bola Dropada o Vuelta a Dropar: Cambiar la Opción de Alivio" en el Índice

26-1/17
Determinado el punto por el que la bola debió cruzar por última vez el margen del obstáculo de agua lateral, se dropa y se juega una bola; posteriormente se comprueba que ese punto era equivocado

P En las circunstancias descritas en la Decisión 26-1/16, ¿qué sucede si **A** habiendo dropado una bola en lugar equivocado, la juega antes de que su error sea descubierto?

R **A** debe continuar el juego con la bola jugada desde un lugar equivocado, sin penalidad. No es apropiado aplicar una penalidad bajo la Regla 26-1 por jugar desde un lugar equivocado (ver la Regla 20-7). De otro modo el competidor correría el riesgo de incurrir en una penalidad cada vez que toma una determinación honesta sobre el punto en que su bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua y, posteriormente, se comprueba que ese punto no es correcto.

26-1/18
Imposibilidad de dropar en sitio que no sea más cerca del agujero del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua lateral

P Cuando una bola cruza por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral al lado del green, algunas veces es imposible dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo sin droparla más cerca del agujero que ese punto. ¿Cuál es el procedimiento en tal caso?

R Normalmente, es posible dropar una bola en el lado más cercano de un obstáculo de agua lateral y de acuerdo con la Regla 26-1c (i) dropando la bola cerca del margen del obstáculo. Cuando no es posible, el jugador debe proceder bajo una de las otras opciones previstas en la Regla 26-1.

26-1/19
Área en la que ha de droparse la bola de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua lateral tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropar

Cuando una bola queda en reposo en un obstáculo de agua lateral y se toma alivio bajo la Regla 26-1c (i), la bola debe droparse: **(1)** fuera del obstáculo y **(2)** no más cerca del agujero que el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo (Punto **X**). En algunas circunstancias, la zona en que se puede dropar puede ser muy estrecha. Si la bola al ser dropada, toca en primer lugar una parte del campo en el obstáculo o más cerca del agujero que el Punto **X**, el dropaje no cuenta a efectos de determinar cuándo debe colocarse la bola de acuerdo con Regla 20-2c. Una bola así dropada, lo ha sido en un lugar equivocado y el jugador debe corregir el error bajo la Regla 20-6 procediendo de acuerdo con cualquiera de sus opciones bajo la Regla 26-1 (ver la Decisión 20-6/2). Solamente si la bola ha sido dropada en la zona permitida dos veces y cada vez ha rodado y quedado en reposo en una posición de las enumeradas en la Regla 20-2c (por ejemplo, al obstáculo o más cerca del agujero que el Punto **X)**, puede ser colocada como permite la Regla 20-2c. Si una bola se coloca de otra forma a la descrita y se juega, se produce una infracción de la Regla 26-1c.

Las estacas y líneas que definen los márgenes de un obstáculo de agua deberían colocarse siguiendo los límites naturales del obstáculo. No obstante, serían apropiadas ligeras desviaciones que eviten problemas de dropaje. Alternativamente se puede establecer una Zona de Dropaje.

Decisiones relacionadas con la 26-1/18 y la 26-1/19:

- 26/2 Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen
- 33-2a/4 Dónde colocar las estacas o líneas que definen los márgenes de un obstáculo de agua
- 33-2a/9 Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero

26-1/20
Permitir dropar en el lado opuesto al lugar donde se encuentra la bola en obstáculo de agua lateral

P Un obstáculo de agua lateral está situado de forma que es difícil determinar el punto por el que cruzó una bola por última vez el margen del obstáculo. ¿Puede establecerse una Regla Local para que el jugador cuya bola se encuentre en este obstáculo pueda dropar una bola, con un golpe de penalidad, dentro de la distancia de dos palos del punto en el margen opuesto del obstáculo al que la bola original vino a reposar en el obstáculo, en lugar de dentro de la distancia de dos palos de donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo, es decir, la Regla Local modificaría la Regla 26-1c?

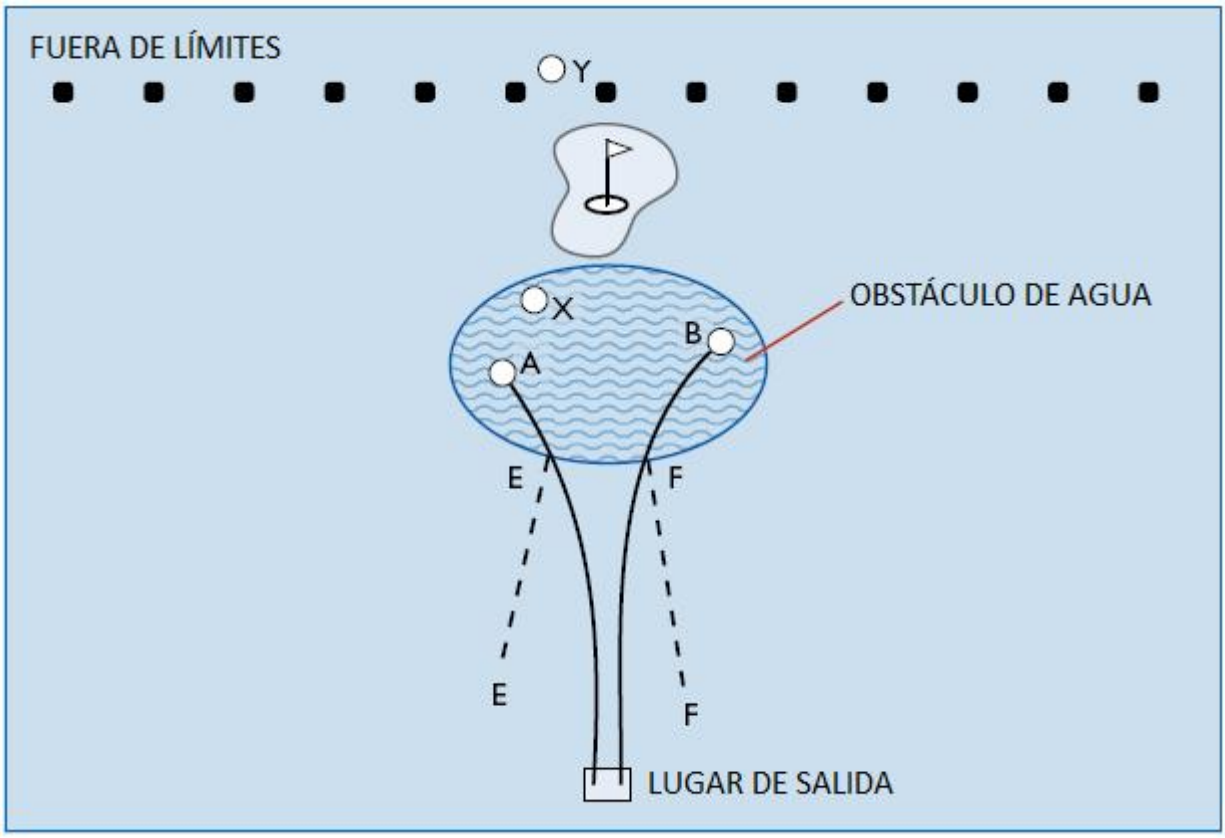
R No. Tal modificación de la Regla 26-1c no está permitida. Es más, la Regla Local sugerida no podría aplicarse si la bola del jugador se perdiera en el obstáculo.

26-1/21
Ejemplo de grave infracción de la Regla de obstáculo de agua lateral

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), **A** y **B** envían sus bolas a un obstáculo de agua lateral. Ambos determinan por donde cruzaron sus bolas por última vez el margen del obstáculo y deciden proceder bajo la Regla 26-1c, con la penalidad de un golpe. **A** dropa una bola ligeramente más cerca del agujero que el punto por donde cruzó su bola por última vez el margen del obstáculo. **B** dropa una bola 50 metros más cerca del agujero. **A** y **B** juegan sus siguientes golpes. ¿Cuál es la decisión?

R **A** incurre en una penalidad adicional de dos golpes por infracción de la Regla 26-1c y debe terminar el hoyo con la bola dropada en lugar equivocado y jugada (ver la Regla 20-7c). **B** es culpable de una grave infracción de la Regla 26-1c. Incurre en una penalidad adicional de dos golpes y, antes de jugar del lugar de salida siguiente, debe dropar otra bola de acuerdo con cualquiera de sus opciones bajo la Regla 26-1 (ver la Decisión 20-6/2) y terminar el hoyo; de no hacerlo, **B** está descalificado (ver la Regla 20-7c).

26-2/1
Explicación de las opciones de juego de las Reglas 26-2a y 26-2b



En la ilustración, **A** y **B** juegan desde el lugar de salida. La bola de **A** queda en reposo dentro el obstáculo de agua, en el Punto **A**. La bola de **B**, en el Punto **B**. Ambos jugadores eligen jugar desde el obstáculo. **A** falla la salida del obstáculo, juega al Punto **X** y su bola no está jugable. **B** juega al Punto **Y**, que está fuera de límites.

Con un golpe de penalidad, **A** puede:

(a) dropar una bola en el Punto **A** y volver a jugar desde allí, jugando el cuarto golpe (Regla 26-2a (i)); o

(b) dropar una bola en cualquier lugar de la línea de Puntos **E**-**E** y jugar desde allí el cuarto golpe (Regla 26-2a (ii)); o

(c) jugar otra bola desde el lugar de salida, jugando el cuarto golpe (Regla 26-2a (iii)).

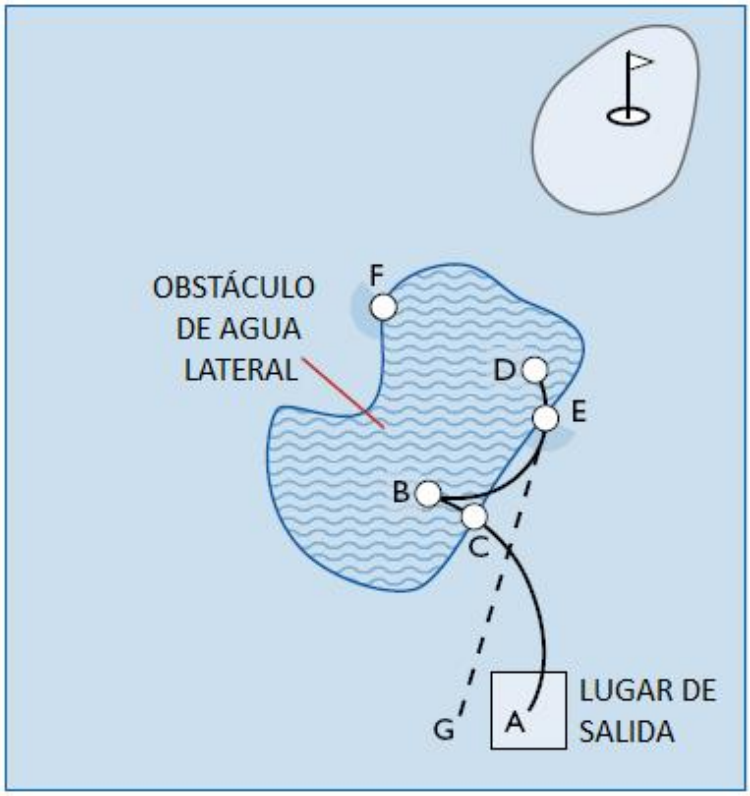
Si **A** dropa una bola en el punto **A** y la bola queda en reposo en un lugar desde el cual estima que no puede jugar, puede con un golpe de penalidad adicional, dropar una bola en cualquier punto de la línea discontinua **E**-**E**, o jugar otra bola desde el lugar de salida, jugando el quinto golpe.

B, después de incurrir en la penalidad de un golpe prescrita en la Regla 27-1, puede dropar una bola en el punto **B** y volver a jugar desde allí el cuarto golpe (Regla 26-2b (i)). Alternativamente, **B**, después de incurrir en la penalidad de un golpe, prescrita en la Regla 27-1, puede dropar una bola en el punto **B** y decidir no jugarla o decidir no dropar una bola en el punto **B**. En cualquier caso puede:

(a) con la penalidad adicional de un golpe, dropar una bola en cualquier lugar de la línea de puntos **F-F** y jugar desde allí el quinto golpe (Regla 26-2b (ii)), o
(b) con la penalidad adicional de un golpe, jugar otra bola desde el lugar de salida, dando el quinto golpe (Regla 26-2b (iii)).

26-2/2
Bola jugada desde obstáculo de agua queda en reposo en el mismo obstáculo tras salir del obstáculo

P En la ilustración adjunta, un jugador ha jugado una bola desde el punto **A** (el lugar de salida) al punto **B** en el obstáculo de agua lateral. La bola cruzó el margen del obstáculo por última vez por el punto **C**. El jugador elige jugar la bola desde el obstáculo y la juega con éxito sacándola del obstáculo pero vuelve a entrar en el obstáculo por el punto **E**. La bola queda en reposo en el punto **D** y no está jugable. ¿Qué opciones tiene el jugador?



R Bajo la penalidad de un golpe, el jugador, puede:
(a) dropar una bola en el punto **B** y jugar de nuevo desde allí su cuarto golpe (Regla 26-2a(i)); o
(b) dropar una bola en cualquier punto de la línea **E-G** y jugar desde allí su cuarto golpe (Regla 26-2a (ii)); o
(c) dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto **E**, no más cerca del agujero, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o
(d) dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto **F**, no más cerca del agujero, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o
(e) jugar otra bola desde el punto **A** (el lugar de salida), jugando el cuarto golpe (26-2a (iii)).

El punto **E** es el punto de referencia para proceder bajo la Regla 26-1b o 26-1c, ya que es el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua.

Si el jugador dropa una bola en el punto **B** y la bola queda en reposo en un punto desde donde juzga que no puede jugar, puede, añadiendo un penalidad adicional de un golpe, bien dropar una bola en cualquier punto de la línea **E-G**, bien dropar una bola dentro de la distancia de dos palos no más cerca del agujero que los puntos **E** o **F**, o bien jugar otra bola desde el punto **A** (el lugar de salida), jugando su quinto golpe.

REGLA 27

BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES; BOLA PROVISIONAL

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

27-1. GOLPE Y DISTANCIA; BOLA FUERA DE LÍMITES; BOLA NO ENCONTRADA DENTRO DE LOS CINCO MINUTOS

a. Proceder bajo golpe y distancia

En cualquier momento, un jugador puede, bajo la penalidad de un golpe, jugar una bola lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (Ver Regla 20-5), es decir, proceder bajo la penalidad de golpe y distancia.

Excepto que se establezca de otra forma en las *Reglas*, si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola desde el punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido bajo la penalidad de golpe y distancia.

b. Bola Fuera de Límites

Si una bola está *fuera de límites*, el jugador debe jugar una bola, bajo la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez. (Ver Regla 20-5)

c. Bola no encontrada dentro de los cinco minutos

Si una bola está perdida como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después de que el *bando* del jugador o su o sus *caddies* hayan comenzado su búsqueda, el jugador debe jugar una bola, bajo la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez. (Ver Regla 20-5)

Excepción: Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1), está en una *obstrucción* (Regla 24-3), está en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o está en un *obstáculo de agua* (Regla 26-1), el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 27-1

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

27-2. BOLA PROVISIONAL

a. Procedimiento

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*, el jugador, para ahorrar tiempo, puede jugar otra bola provisionalmente de conformidad con la Regla 27-1. El jugador debe informar a su *contrario* en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador* o *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), de su intención de jugar una *bola provisional*, y debe jugarla antes de que él o su *compañero* se adelanten a buscar la bola original.

Si no lo hace así y juega otra bola, esa bola no es una *bola provisional* y se convierte en la *bola en juego* bajo penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1); la bola original está *perdida*.

(Orden de juego desde el *lugar de salida* - ver la Regla 10-3).

Nota: Si una *bola provisional* jugada bajo la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o estar *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *bola provisional*. Si se juega otra *bola provisional,* esta tiene la misma relación con la anterior *bola provisional* que la que existe entre la primera *bola provisional* y la bola original.

b. Cuándo Una Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego

El jugador puede jugar una *bola provisional* hasta que llegue al lugar donde se supone que está la bola original. Si ejecuta un *golpe* con la *bola provisional* desde el lugar donde se supone que está la bola original o desde un punto más cerca del *agujero* que ese lugar, la *bola original* está *perdida* y la bola *provisional* se convierte en la *bola en juego*, bajo la penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1).

Si la bola original está *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o si está *fuera de límites*, la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, bajo la penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1).

Excepción: Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1), o está en una *obstrucción* (Regla 24-3) o en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c), el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable.

c. Cuándo Debe Abandonarse una Bola Provisional

Si la bola original no está *perdida* ni está *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar jugando la bola original. Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original está en un *obstáculo de agua*, el jugador puede proceder de conformidad con la Regla 26-1. En ambas situaciones, si el jugador ejecuta *golpes* posteriores con la *bola provisional,* está jugando una *bola equivocada* y se aplica lo dispuesto en la Regla 15-3.

Nota: Si un jugador juega una *bola provisional* bajo la Regla 27-2a, los *golpes* ejecutados, luego de haber invocado esta Regla con una *bola provisional* posteriormente abandonada según la Regla 27-2c y las penalidades incurridas únicamente al jugar esa bola no cuentan en el resultado.

BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES Y BOLA PROVISIONAL: GENERAL

27/1
El jugador indica a su caddie que no comience la búsqueda de su bola antes de que alguien pueda ayudarle

P **A** envía un golpe de salida largo a un rough alto, **B** envía un golpe de salida corto a un rough alto. El caddie de **A** empieza a caminar hacia la zona en que puede estar la bola de **A** para comenzar su búsqueda. Los demás, incluido **A**, se dirigen hacia donde puede estar la bola de **B** para buscarla. **A** indica a su caddie que también busque la bola de **B** y posponga la búsqueda de la suya hasta que todos los demás puedan ayudarle. ¿Está permitido tal procedimiento?

R Sí.

27/1.5
Tiempo permitido para buscar una bola perdida si se suspende el juego durante la búsqueda

P Un jugador lleva tres minutos buscando su bola cuando se suspende el juego. ¿Cuánto tiempo adicional se le permite buscar?

R El jugador puede seguir buscando dos minutos más. La suspensión del juego no afecta el período de búsqueda de cinco minutos. Por lo tanto, si el jugador sigue buscando su bola durante la suspensión, sólo dispone de un total de cinco minutos para la búsqueda

27/2
Tiempo durante el que se permite la búsqueda de una bola después de haber jugado bola equivocada

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor busca su bola durante tres minutos, encuentra una bola, la juega y entonces descubre que ha jugado bola equivocada. Vuelve al área desde donde jugó la bola equivocada y reanuda su búsqueda. ¿Cuánto tiempo puede emplear para ello, dos minutos o cinco minutos?

R Dos minutos (ver Definición de “Bola Perdida”).

27/3
Durante cuánto tiempo se puede buscar una bola cuando la bola perdida se encuentra y vuelve a perderse

P Un jugador encuentra su bola en un rough alto después de buscarla durante dos minutos, deja la zona para coger un palo y al volver no encuentra su bola. ¿Puede seguir buscándola durante tres minutos más o cinco?

R Tres minutos.

27/4
Tiempo permitido para la búsqueda de la bola original y otra provisional

P ¿Puede un jugador disponer de cinco minutos para buscar su bola original y otros cinco minutos para buscar su bola provisional, o dispone sólo de cinco minutos para buscar las dos?

R Si las dos bolas están tan cerca que de hecho ambas pueden buscarse al mismo tiempo, se dispone de un total de cinco minutos. En otro caso, el jugador puede buscar cada una durante cinco minutos.

27/5
Jugador que busca su bola. Confunde ésta con la del contrario

P En Juego por Hoyos (Match Play), **A** comienza la búsqueda de su bola, y después de dos minutos encuentra una bola que cree que es la del contrario y reanuda la búsqueda. Transcurren los cinco minutos y posteriormente, se descubre que la bola que encontró y creyó que era la de su contrario era en realidad la suya. ¿Cuál es la decisión?

R Una vez encontrada una bola un jugador tiene la oportunidad de identificarla como suya. En este caso, el jugador tuvo la oportunidad de identificarla como suya dentro de los cinco minutos de búsqueda y no lo hizo. Por lo tanto, la bola está, por definición, "perdida".

27/5.5
Bola original encontrada dentro de los cinco minutos pero no identificada hasta después de transcurrir el período

P Un jugador juega su segundo golpe, busca su bola durante poco más de cuatro minutos y empieza a caminar hacia atrás para jugar otra bola de acuerdo con la Regla 27-1. Entonces se encuentra una bola dentro del período de cinco minutos, pero como el jugador se encuentra

ahora bastante alejado, no puede identificar la bola como suya antes de que transcurra el período de búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R Dado que se encontró una bola dentro de los cinco minutos desde el comienzo de la búsqueda, se le otorga suficiente tiempo al jugador para llegar a la zona e identificar la bola. Si el jugador identifica la bola como suya, no es una "Bola Perdida" aunque la haya identificado después de transcurrir el período de cinco minutos de búsqueda.

27/6
Jugador que no puede encontrar su bola por haberla jugado otro jugador

P **A** y **B** enviaron sus golpes a la misma zona. **A** encuentra una bola y la juega. **B** se adelanta para buscar la suya y no la encuentra. Después de pocos minutos, **B** regresa al lugar de salida para poner otra bola en juego. Por el camino encuentra la bola de **A** y se da cuenta que **A** ha jugado su bola (la de **B**) por error. ¿Cuál es la decisión?

R En Match Play, **A** pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En Stroke play, **A** incurre en dos golpes de penalidad por jugar bola equivocada y debe jugar su propia bola (Regla 15-3b). La bola de **A** no está perdida aunque **A** y **B** hayan estado buscando más de cinco minutos, porque "**A** no había comenzado la búsqueda de su bola"; la búsqueda fue para la bola de **B** (ver Definición de "Bola Perdida").

Por otro lado, **B** comenzó la búsqueda de su bola tan pronto como se adelantó para encontrarla. Si pasaron menos de cinco minutos antes de que **B** encontrase la bola de **A**, **B** tenía derecho a colocar una bola en el lugar en que **A** jugó equivocadamente la bola de **B** y continuar jugando, sin penalidad (ver el último párrafo de la Regla 15-3b). Sin embargo, si los cinco minutos habían transcurrido, la bola original de **B** estaría perdida y estaría obligado a poner otra bola en juego con la penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1).

Decisiones relacionadas

- 15-3b/1 Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero-competidor

27/7
Bola encontrada en un hoyo hecho por animal de madriguera después de cinco minutos de búsqueda

P En el golpe de salida la bola de un jugador va hacia un sitio de rough alto en el que hay un gran hoyo de animal de madriguera. Después de buscar durante 5 minutos, los jugadores del grupo determinan que no se sabe ni es prácticamente seguro que la bola está en el hoyo de animal de madriguera. El jugador regresa al lugar de salida para poner otra bola en juego bajo la Regla 27-1. Mientras regresaba el jugador al lugar de salida, la bola fue encontrada en

el hoyo de animal de madriguera. ¿Puede el jugador proceder ahora de acuerdo con la Regla 25-1?

R No. Transcurridos los cinco minutos y sin saberse o ser prácticamente seguro que la bola estuviese en un hoyo de animal de madriguera, la bola estaba perdida y se aplica la Regla 27-1.

27/8
Bola encontrada después de cinco minutos y jugada

P Un jugador busca su bola durante cinco minutos y no la encuentra. Continúa la búsqueda, la encuentra y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R La bola estaba perdida y por tanto no estaba en juego cuando pasaron los cinco minutos permitidos para su búsqueda (ver Definiciones de "Bola Perdida" y "Bola en Juego"). Cuando el jugador jugó un golpe con la bola que ya no estaba en juego, jugó una bola equivocada (ver Definición de "Bola Equivocada"), e incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo en Match Play o de dos golpes en Stroke play (Regla 15-3). En Stroke play, está descalificado si no corrige su error procediendo de acuerdo con la Regla 27-1 antes de jugar del siguiente lugar de salida (Regla 15-3b).

Decisiones relacionadas

- 15/5 Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola
- 27-1/2.3 Bola Original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; Bola original jugada
- 27-2b/5 Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original

27/9
Jugador que busca bola perdida después de poner otra en juego

P De acuerdo con la Regla 27, si un jugador envía su bola a un bosque y acomoda y juega otra bola sin anunciar que lo hace como bola provisional, la segunda bola es bola en juego y la original bola perdida. En este caso, ¿se le prohíbe al jugador buscar la bola original?

R No. Pero si la encuentra no puede jugarla y no debe demorar el juego indebidamente.

27/10
Jugador incapaz de distinguir su bola de otra

P **A** y **B** enviaron sus bolas, desde la salida, a la misma zona. Se encontraron las dos bolas pero debido a que los dos jugadores jugaban bolas idénticas y no habían puesto ninguna

marca para identificarlas no podían determinar qué bola era la de **A** y cuál la de **B**. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que ninguno pudo identificar una bola como la suya, las dos están perdidas (ver Definición de "Bola Perdida").

Este incidente subraya la conveniencia de que el jugador ponga una marca en su bola para identificarla - ver las Reglas 6-5 y 12-2.

27/11
La bola provisional no puede distinguirse de la original

Un jugador con derecho a jugar bola provisional desde el lugar de salida la envía a la misma zona que la original. Las bolas tienen idénticas marcas y el jugador no puede distinguir entre ellas. Las siguientes son distintas situaciones y su solución, basadas en equidad (Regla 1-4), cuando se den las circunstancias que siguen y una o ambas bolas son encontradas dentro de un periodo de búsqueda de cinco minutos:

Situación 1: Se encuentra una bola en un obstáculo de agua y la otra no se encuentra.
Solución 1: La bola encontrada se supone que es la provisional.

Situación 2: Se encuentran las dos bolas en un obstáculo de agua.
Solución 2: Como la bola original del jugador está perdida en el obstáculo de agua debido a su incapacidad para identificarla (ver análoga Decisión 27/10), el jugador debe proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a la bola original (estimando el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo, si es necesario – ver la Decisión 26-1/17); su siguiente golpe sería el tercero.

Situación 3: Se encuentra una bola dentro de límites y la otra bola está perdida o es encontrada fuera de límites.
Solución 3: Debe considerarse la bola dentro de límites como la provisional.

Situación 4: Ambas bolas son encontradas dentro de límites, ya sea jugables o injugables, y (1) una bola está en un obstáculo de agua y la otra no lo está o (2) ambas bolas reposan en el recorrido o en un bunker.
Solución 4: Se podría argumentar que las dos bolas están perdidas. Sin embargo, no sería equitativo hacer que el jugador vuelva al lugar de salida, y que juegue su quinto golpe, cuando ha encontrado las dos bolas pero no es capaz de saber cuál es la original y cuál la provisional. Por ello debe elegir una de las bolas, tratarla como si fuera su bola provisional y abandonar la otra.

27/12
Identificación de la bola por testimonio de espectador

P Las bolas de **A** y **B** fueron al mismo sitio. Ni **A** ni **B** podían identificar qué bola era la suya puesto que las dos eran iguales y no tenían ninguna marca especial. Un espectador que vio llegar las dos bolas estaba en condiciones de determinar qué bola era la de **A** y cuál era la de **B**. ¿Puede aceptarse su testimonio o debe considerarse las dos bolas perdidas al no poder ser identificadas por **A** y **B**?

R Si el Comité decide que basándose en la información dada por el espectador, **A** y **B** identificaban sus bolas, no han de considerarse perdidas. En otro caso, han de aplicar la Regla 27-1.

Decisiones relacionadas con la 27/10 hasta la 27/12:

- 12-2/1 Identificación de la bola sólo por su marca, modelo y número

27/13
Negativa a identificar la bola

P Un jugador se niega, deliberadamente, a identificar una bola como suya. ¿Qué puede hacer el contrario o el compañero-competidor en este caso?

R El contrario o el compañero-competidor tiene derecho a saber si la bola es la del jugador.

Si un jugador, deshonestamente, no identifica la bola como suya, el contrario o el compañero-competidor pueden someter el caso al Comité (Regla 34-3). En tal caso, estaría justificado que el Comité descalificara al jugador por la Regla 33-7.

Decisiones relacionadas

- 27-2/2 Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional
- 27-2b/1 Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original
- 27-2c/2 Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional

27/14
Bola en árbol identificada pero no recuperable

P La bola de un jugador se ha alojado en un árbol alto. El jugador la identifica con prismáticos pero no puede recuperarla. ¿Es bola perdida y ha de aplicarse la Regla 27-1?

R No. Puesto que la bola se identificó, no es bola perdida (ver Definición de "Bola Perdida"). El jugador puede invocar la Regla de bola injugable (Regla 28).

27/15
Bola visible en un árbol pero no identificable

P Un jugador está seguro que su bola está en lo alto de un árbol. Puede ver una bola pero no la puede identificar como suya. ¿Está perdida la bola del jugador, en cuyo caso debe proceder bajo la Regla 27-1?

R Sí.

27/16
Bola declarada perdida es encontrada antes de poner otra bola en juego

P Un jugador buscó su bola durante dos minutos, la declaró perdida y comenzó a regresar para poner otra bola en juego desde el punto donde jugó su bola original. Antes de poner otra bola en juego, su bola original fue encontrada dentro de los cinco minutos del comienzo de la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R Una bola no está perdida por declaración (ver Definición de "Bola Perdida"). La bola original continúa en juego (ver Definición de "Bola en Juego").

27/17
Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior

P En el Juego por Golpes, un competidor cuya bola reposaba en el recorrido jugó fuera de turno. Debería haber continuado el juego con la bola jugada fuera de turno sin penalidad, pero erróneamente creyó que tenía que cancelar y repetir el golpe en el orden correcto. El competidor dropó otra bola en el punto desde el que dio ese golpe, pero su acción fue cuestionada antes de que jugase la bola dropada. ¿Cuál es la decisión?

R Como la bola dropada no lo fue con la intención de ponerla en juego bajo la penalidad de golpe y distancia, no era de aplicación el apartado c de la Definición de "Bola Perdida" y, por tanto, la bola original no estaba perdida. Como el competidor había puesto una bola en juego bajo una regla inaplicable, pero no la había jugado, se aplica la Regla 20-6, y el jugador puede corregir su error continuando el juego con la bola original, sin penalidad.

Si el competidor hubiese jugado la bola dropada, se habría considerado que había jugado bajo penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1a) y la bola original estaría perdida. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 27-1/2 Bola original encontrada dentro de los cinco minutos autorizados para la búsqueda después de haber dropado otra bola.

Otras Decisiones Relacionadas - Ver "Regla o Procedimiento usado inaplicables" en el Índice

27/18
Puerta en valla de fuera de límites

P Una puerta de una valla de fuera de límites se abre hacia el campo. Algunas veces la puerta está abierta y otras veces está cerrada. Si está la puerta abierta, ¿puede un jugador cerrarla si interfiere con su swing?

R Una puerta de una valla de límites, cuando está cerrada, es parte de la valla y no es obstrucción (ver Definición de "Obstrucciones") y no puede ser movida. No está contemplado en las Reglas el que una puerta de una valla de límites esté abierta. En equidad (Regla 1-4), un jugador que encuentre una puerta abierta puede dejarla como está o cerrarla, pero no moverla a cualquier otra posición.

Decisiones relacionadas

- 13-2/18 Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites
- 24/4 Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites

27/19
Cuando una bola situada dentro de una valla de límites está fuera de límites

P A la vista de la Definición de "Fuera de Límites", ¿es correcto decir que si los postes de una valla están en la parte de dentro del campo, el diámetro de los postes es mayor que el diámetro de una bola y la valla es recta, una bola que repose contra el interior de la valla está fuera de límites?

R Sí.

Decisiones relacionadas con la 27/18 y la 27/19:

- Ver "Objetos Que Definen El Fuera De Limites, Vallas, Líneas, Muros o Estacas" en el Índice

27/20
Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera

P Una carretera pública definida como fuera de límites divide el campo. Una bola cruza la carretera y queda en reposo al otro lado de la misma dentro del campo. ¿Está la bola fuera de límites?

R No. Dado que la bola reposa dentro del campo, está dentro de límites, salvo que una Regla Local diga lo contrario. No obstante, puesto que es injusto que una bola en la carretera esté fuera de límites y una bola más allá esté dentro de límites, se sugiere la siguiente Regla Local:

"Una bola que cruza una carretera pública definida como fuera de límites y queda en reposo al otro lado de la carretera, está fuera de límites, aunque repose en otra parte del campo".

Decisiones relacionadas

- 33-2a/12 Fuera de límites interno entre hoyos
- 33-2a/13 Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta
- 33-2a/14 Fuera de límites interno se aplica sólo para golpe desde el lugar de salida
- 33-8/38 Regla Local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo

GOLPE Y DISTANCIA; BOLA FUERA DE LÍMITES; BOLA NO ENCONTRADA DENTRO DEL PERIODO DE CINCO MINUTOS

27-1/1
Bola original encontrada dentro de los cinco minutos cuando ya se ha acomodado otra bola en el lugar de salida

P Un jugador juega su bola desde el lugar de salida, busca brevemente la bola y vuelve atrás acomodando otra bola. Antes de jugarla, y aún dentro del periodo de cinco minutos de la búsqueda, se encuentra la bola original. ¿Puede el jugador abandonar la bola acomodada y jugar la original?

R Sí. Una bola acomodada no está en juego hasta que el jugador ejecuta un golpe con ella (ver Definición de "Bola en Juego") y la bola original no estaba perdida (ver Definición de "Bola Perdida")

27-1/2
Bola original encontrada dentro de los cinco minutos autorizados para la búsqueda después de haber dropado otra bola.

P Un jugador juega su segundo golpe, busca brevemente su bola y después vuelve atrás y dropa otra bola bajo la Regla 27-1. Antes de jugar la bola dropada y dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda se encuentra la bola original. ¿Está obligado el jugador a continuar con la bola dropada?

R Sí. Cuando el jugador puso en juego la bola sustituta en el lugar en que realizo el golpe anterior con la intención de jugar una bola bajo la penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1), la bola original estaba perdida (ver Definición de "Bola Perdida"). Por tanto la Regla 20-6 no es de aplicación y debe continuar con la bola sustituta.

Decisiones relacionadas

- 27/17 Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior

27-1/2.3
Bola Original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; Bola original jugada

P En la Decisión 27-1/2, el jugador fue requerido a proceder con la bola dropada, ¿Cuál sería la decisión si el jugador continúa jugando con la bola original?

R Como la bola original no es ya la bola en juego del jugador, ésta es una bola equivocada y se aplica lo previsto en la Regla 15-3.

Decisiones relacionadas

- 15/5 Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola
- 27/8 Bola encontrada después de cinco minutos y jugada
- 27-2b/5 Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original

27-1/2.5
Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto

P Un jugador incapaz de encontrar su bola, la considera como movida por causa ajena, en vez de perdida, en ausencia de conocimiento ni práctica seguridad a tal efecto. De acuerdo con ello, dropa una bola donde piensa que quedó en reposo su bola original (Regla 18-1) y la juega, en lugar de aceptar la penalidad de golpe y distancia por bola perdida (Regla 27-1). ¿Cuál es la decisión?

R En ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola ha sido movida por una causa ajena, el jugador debió poner otra bola en juego aplicando la Regla 27-1. Al jugar la bola dropada de acuerdo con la Regla 18-1, el jugador ha jugado desde lugar equivocado.

En Juego por Hoyos (Match Play), incurre en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En Juego por Golpes (Stroke Play), incurre en la penalidad de golpe y distancia prescrita por la Regla 27-1 y en una penalidad adicional de dos golpes por infracción de dicha Regla

(Regla 20-7c). Puesto que la infracción es grave está descalificado salvo que corrija el error como está estipulado en el segundo párrafo de la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas

- 25-1c/2 Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está en terreno en reparación

27-1/3
Bola dropada y jugada en la zona donde se perdió la original

P Un jugador incapaz de encontrar su bola, dropa otra bola en la zona donde se perdió la original y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R En Match Play, pierde el hoyo (Regla 20-7b).

En Stroke play, incurre en la penalidad de golpe y distancia prescrita en la Regla 27-1 y en una penalidad adicional de dos golpes por infracción de dicha Regla. Si se trata de una grave infracción el jugador debe rectificar su error de acuerdo con el segundo párrafo de la Regla 20-7c; en caso contrario está descalificado.

BOLA PROVISIONAL: GENERAL

27-2/1
Bola provisional utilizada como bola en juego estando la original injugable o en obstáculo de agua

P ¿Puede un jugador anunciar que va a jugar una segunda bola que quiere que sirva (a) como bola provisional en caso de que su bola original esté perdida fuera de un obstáculo de agua o esté fuera de límites y (b) como bola en juego en caso de que la bola esté injugable o en un obstáculo de agua?

R No.

27-2/2
Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional

P ¿Tiene obligación un miembro del Comité o un forecaddie, de informar al jugador que su bola original ha sido encontrada, aun estando claro que el jugador no piensa buscarla por preferir seguir con la bola provisional que ya ha jugado?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 27/13 Negativa a identificar la bola
- 27-2b/1 Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original
- 27-2c/2 Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional

BOLA PROVISIONAL: PROCEDIMIENTO

27-2a/1
Anuncio de bola provisional

P Un jugador golpea su bola que va hacia una zona donde puede estar fuera de límites o perdida fuera de un obstáculo de agua. El jugador dropa otra bola y la juega. La intención del jugador es que la bola dropada sea bola provisional, pero no informa a su contrario, marcador o compañero-competidor que "va a jugar una bola provisional". En tal situación, ¿pueden las acciones del jugador constituir el anuncio que va a jugar una bola provisional?

R No. La Regla 27-2a especifica que el jugador debe informar a su contrario, marcador o compañero-competidor que pretende jugar una bola provisional. El jugador debe usar las palabras "Bola Provisional" específicamente en su declaración de intención de juego o dejar bien claro que va a proceder de acuerdo con la Regla 27-2a. Por lo tanto, un jugador que no diga nada ha puesto otra bola en juego.

A continuación hay unos ejemplos que no satisfacen este requerimiento de anunciar una bola provisional:

(a) "Puede estar perdida. Jugaré otra"
(b) "Esa puede estar fuera"
(c) "Será mejor que juegue otra"
(d) "Nunca la encontraré. Jugaré otra"

27-2a/1.3
Jugador que pretende jugar una bola provisional pero no hay nadie presente para oír el anuncio

P En el Juego por Golpes, **A** manda su golpe de salida hacia los árboles. Después de buscarla durante cinco minutos, no la encuentra y vuelve al lugar de salida para jugar una segunda bola bajo la Regla 27-1c. Vuelve a mandar su segundo golpe desde el lugar de salida a los árboles. Pretende jugar una bola provisional, pero sus dos compañeros-competidores están en medio de la calle y no pueden oír el anuncio de **A** de su intención. ¿Cómo debería proceder?

R La Regla 27-2a no contempla la ausencia de un contrario, marcador o compañero-competidor cuando el jugador pretende jugar una bola provisional. En este caso, con el objeto de no demorar el juego se considera que **A** ha cumplido los requisitos del anuncio de la Regla 27-2a si informa a su marcador o compañero-competidor tan pronto como sea posible de que ha jugado una bola provisional.

27-2a/1.5
Significado de "se adelanta a buscar"

P Con respecto a la Regla 27-2a, ¿cuándo se ha adelantado un jugador para buscar la bola original de forma que no puede jugar una bola provisional?

R El único propósito de la Regla 27-2 es permitir al jugador ahorrar tiempo. La única manera de hacer esto de forma efectiva es jugar la bola provisional antes de adelantarse con la intención de buscar la bola original. Sin embargo, esto no debería interpretarse tan al pie de la letra como para impedir que un jugador juegue una bola provisional aunque se haya adelantado del punto en que jugó por última vez la bola original, por ejemplo para coger una bola u otro palo para jugar la bola provisional. El Comité debe considerar todos los hechos relevantes a la hora de determinar si el jugador se ha adelantado para buscar la bola original.

27-2a/2
Bola provisional jugada solamente para el caso en que la original pueda estar en un obstáculo de agua

P Con el golpe de salida la bola de un jugador puede haber ido a un obstáculo de agua; está claro que no está perdida fuera del obstáculo ni está fuera de límites. El jugador anuncia que dado que su bola puede estar en el obstáculo de agua, va a jugar una provisional y lo hace. Parece ser que la Regla 27-2a no permite jugar una bola provisional en tales circunstancias. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador no jugó una bola provisional que de acuerdo con la Definición de "Bola Provisional" es una bola jugada de acuerdo con la Regla 27-2 para una bola que puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites. La segunda bola jugada desde el lugar de salida estaba en juego ya que no era una bola provisional.

27-2a/2.2
La posibilidad de que la bola original pueda estar en obstáculo de agua no excluye el poder jugar bola provisional

P ¿Es cierto que si la bola original puede haber ido a un obstáculo de agua, el jugador no puede jugar una bola provisional?

R No. Aunque la bola original puede estar en un obstáculo de agua, el jugador tiene derecho a jugar una bola provisional por si la bola original puede estar perdida fuera del obstáculo de agua, o haber ido fuera de límites. En este caso, si la bola original se encuentra en el obstáculo de agua, la bola provisional debe ser abandonada (Regla 27-2c).

27-2a/2.5
Jugador que juega bola provisional creyendo que la bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua luego descubre que no hay posibilidad de que se haya perdido fuera del obstáculo de agua

P De salida la bola de un jugador va hacia una zona de árboles, arbustos y hierba alta. Creyendo que su bola podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua, el jugador anuncia su intención de jugar una bola provisional y la juega desde el lugar de salida. Al llegar a la zona descubre que la zona es un terreno pantanoso que ha sido definido como obstáculo de agua lateral y se sabe o es prácticamente seguro que su bola está en él. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador jugó la segunda bola desde el lugar de salida creyendo que su bola original podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua, por lo que esa bola era una bola provisional. El hecho de que descubriera después que la zona en cuestión era un obstáculo de agua lateral es irrelevante. Por lo tanto, el jugador debe abandonar la bola provisional y aplicar la Regla 26-1 ver la Regla 27-2c.

27-2a/3
Jugador que juega bola provisional a falta de Posibilidad Razonable de que la bola original esté perdida o fuera de límites

P En ausencia de una posibilidad razonable de que una bola esté perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites, ¿puede un jugador jugar una bola provisional?

R No. Si un jugador juega una bola en estas circunstancias, la bola no es bola provisional sino bola en juego (ver Decisión 27-2a/2).

Decisiones relacionadas

- 26-1/1 Significado de “se sabe o es prácticamente seguro”
- 26-1/1.3 Cuándo es necesario adelantarse para establecer “práctica seguridad”

27-2a/4
Se juegan tres bolas desde el mismo punto; solamente la segunda bola era una bola provisional.

P Un jugador, creyendo que su golpe de salida puede estar perdido o fuera de límites, juega una bola provisional. Golpea su bola provisional en la misma dirección que la bola original y, sin anunciarlo, juega otra bola desde el lugar de salida. Esta bola va a reposar a la calle. ¿Cuál es la decisión?

R Si la bola original no está perdida ni fuera de límites, el jugador debe continuar el juego con esa bola sin penalidad Si la bola original está perdida o fuera de límites, el jugador debe continuar el juego con la tercera bola jugada desde el lugar de salida, ya que el hecho de jugar esta bola sin anunciar que era provisional, convirtió la bola provisional en bola perdida, independientemente de la localización de la bola provisional. El jugador estaría de cinco golpes con la tercera bola jugada desde el lugar de salida. En ambas situaciones, la tercera bola se relaciona únicamente con la bola previamente jugada es decir con la bola provisional.

CUÁNDO UNA BOLA PROVISIONAL PASA A SER LA BOLA EN JUEGO

27-2b/1
Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original

P En un par tres, un jugador envía su bola, desde el lugar de salida, a un bosque espeso. Juega una provisional que queda en reposo cerca del agujero. Dada la posición de la bola provisional, el jugador no desea encontrar la bola original. No la busca y se dirige directamente hacia la bola provisional para continuar jugando con ella. Su contrario (o su compañero-competidor) cree que sería mejor para él encontrar la bola original. ¿Puede el contrario (o el compañero-competidor) buscar la bola del jugador?

R Sí. En equidad (Regla 1-4), puede buscar durante cinco minutos siempre que mientras tanto el jugador no haya efectuado ningún golpe con la bola provisional, desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía que estaba la bola original. El jugador tiene derecho a jugar este golpe. Si lo hace, la bola original se convierte en bola perdida por la Regla 27-2b y una búsqueda posterior no sirve a este efecto. En Juego por Hoyos (Match Play), si el jugador procede de esta forma con la bola provisional y ésta está más cerca del agujero que la de su contrario, el contrario puede hacer repetir el golpe (Regla 10-1c). Sin embargo, el hecho de repetir el golpe no cambia la situación de la bola original, que pasó a ser bola perdida

cuando la provisional fue jugada aún haciéndolo fuera de turno. Ver también la Decisión 27-2c/2.

Decisiones relacionadas

- 27/13 Negativa a identificar la bola
- 27-2/2 Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional
- 27-2c/2 Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional

27-2b/2
Cuándo la bola provisional embocada pasa a ser bola en juego

P En un hoyo corto, la bola de **A** puede estar fuera de límites o perdida; por ello, juega una bola provisional que emboca. **A** no quiere buscar su bola original. **B**, el contrario de **A** o un compañero-competidor va a buscar la bola original. ¿Cuándo se convierte la bola provisional en la bola en juego?

R En equidad (Regla 1-4), la bola provisional se convierte en la bola en juego tan pronto como **A** la saque del agujero, siempre que su bola original no haya sido encontrada dentro de límites antes por **B** dentro del periodo de cinco minutos desde que **B** comenzó a buscarla.

27-2b/3
La bola original está más adelantada con respecto a la provisional; el jugador busca brevemente la bola original, juega la provisional y entonces encuentra la original

P La bola provisional queda en reposo más corta de donde se supone que está la bola original. Después de dos minutos de búsqueda de la bola original, el jugador regresa y juega el segundo golpe con la bola provisional. Entonces se encuentra la bola original dentro de los cinco minutos. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador debe continuar con la bola original. Jugar la bola provisional no convierte en perdida la bola original hasta que haya sido jugada desde el sitio donde se supone está la bola original o de uno más cercano al agujero (Regla 27-2b).

27-2b/4
Bola provisional jugada desde lugar más adelantado del que se supone que está la original pero no más adelantado del que se encuentra la bola original

P Un jugador creyendo que su bola puede estar perdida, o en una carretera que es fuera de límites, juega una bola provisional. Busca su bola original pero no la encuentra. Se adelanta y

juega la bola provisional. Sigue hacia adelante y encuentra su bola original dentro de límites. La bola original debió botar en la carretera y volver al campo, ya que estaba mucho más adelantada de lo que se podía esperar. ¿Está aún en juego la bola original?

R No. El jugador jugó un golpe con la bola provisional desde un punto más cercano al agujero que el lugar donde se suponía que estaba la bola original. Al hacerlo, la bola provisional se convirtió en la bola en juego y la bola original estaba perdida (Regla 27-2b).

El lugar en el que realmente reposaba la bola original era irrelevante.

27-2b/5
Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original

P Un jugador, que no encontraba su bola original se adelanta y ejecuta un segundo golpe con su bola provisional desde un punto más cercano al agujero del que se suponía que podía estar la original. Entonces encuentra la bola original y la juega. ¿Cuál es la decisión?

R Cuando el jugador ejecuta su segundo golpe a la bola provisional, la original está perdida, y es la provisional la que está en juego (Regla 27-2b). Al ejecutar un golpe con una bola que no está en juego (la bola original) el jugador juega una bola equivocada (ver Definición de "Bola Equivocada") y por ello incurre en la penalidad prescrita en la Regla 15-3.

Decisiones relacionadas

- 15/5 Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola
- 27/8 Bola encontrada después de cinco minutos y jugada
- 27-1/2.3 Bola Original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; Bola original jugada

27-2b/6
Jugador que abandona la bola original y se adelanta para jugar la provisional; entonces se encuentra la bola original

P Un jugador busca su bola original durante un minuto, la abandona y se adelanta para continuar jugando con su bola provisional. Antes de hacerlo alguien del público encuentra la bola original sin que aún hayan transcurrido los cinco minutos. ¿Cuál es la decisión?

R La bola original continúa en juego ya que no han transcurrido los cinco minutos desde el comienzo de la búsqueda y no se ha ejecutado ningún golpe con la provisional desde un punto más cercano al agujero del que se supone que estaba la bola original o desde ése punto (Regla 27-2b).

27-2b/6.5
Jugador que considera injugable su bola provisional y la dropa; entonces se encuentra la bola original

P De salida, la bola de un jugador se va a una zona de "Rough" muy alto a unos 130 metros del lugar de salida. Como su bola podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua, juega una bola provisional. Después de buscar brevemente su bola original se adelanta a jugar la bola provisional que está en un arbusto a unos 180 metros de la salida. Declara injugable la bola provisional y la dropa dentro de la distancia de dos palos de acuerdo con la Regla 28c. Antes de que el jugador juegue la bola provisional un espectador encuentra su bola original dentro de los cinco minutos desde el comienzo de la búsqueda. ¿Cuál es la decisión?

R La bola original seguía estando en juego porque se encontró dentro de los cinco minutos desde el comienzo de la búsqueda y el jugador no había ejecutado ningún golpe a la bola provisional (ver la Regla 27-2b). El hecho de que el jugador había levantado y dropado la bola provisional de acuerdo con la Regla 28c es irrelevante.

27-2b/7
Bola provisional jugada por error creyendo que es la original

P Un jugador, creyendo que su bola original puede estar fuera de límites, juega una bola provisional que va a la misma zona. Encuentra una bola que cree es la bola original, la juega y entonces se da cuenta que es la bola provisional. ¿Cuál es la decisión?

R Si un jugador llega al sitio en el que se supone que está su bola original y ejecuta otro golpe con una bola provisional, ésta se convierte en bola en juego y la bola original está perdida (Regla 27-2b).

27-2b/8
Bola provisional levantada por error creyendo que la original está dentro de límites

P Un jugador, creyendo que su bola original puede estar fuera de límites, juega una bola provisional que queda en reposo cerca de donde había caído la bola original. Se adelanta, ve su bola original y creyendo que está dentro de límites, levanta la bola provisional. Entonces comprueba que la bola original está fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

R Puesto que la bola original estaba fuera de límites, la bola provisional está en juego (Regla 27-2b). Al levantar el jugador la bola en juego (la bola provisional) sin estar permitido por las Reglas, incurre en un golpe de penalidad y debe reponerla (Regla 18-2a).

27-2b/9
Bola provisional que posteriormente se ha convertido en bola en juego, levantada

P En Stroke play, un competidor creyendo que su golpe desde el lugar de salida puede estar perdido, juega una bola provisional. Encuentra la que cree es su bola original, ejecuta un golpe con ella, levanta su bola provisional y entonces se da cuenta que la bola jugada no es su bola original sino una bola equivocada. Continúa buscando la bola original pero no la encuentra. ¿Cuál es la decisión?

R El competidor levanta una bola que se había convertido en bola en juego, es decir, su bola provisional (ver Regla 27-2b).
Por ello el competidor incurre en la penalidad de golpe y distancia por la Regla 27-1 como resultado de la pérdida de la bola original, dos golpes de penalidad por la Regla 15-3b por jugar bola equivocada y un golpe de penalidad por la Regla 18-2a por levantar su bola provisional. Tiene que reponer la bola provisional y jugar con ella. El competidor jugará su séptimo golpe.

27-2b/10
Bola provisional levantada posteriormente se convierte en la bola en juego; el competidor entonces juega desde lugar equivocado.

P Con respecto a la Decisión 27-2b/9, ¿cuál es la decisión si el competidor vuelve al lugar de salida con la bola provisional y la pone en juego otra vez desde allí?

R Cuando el competidor jugó de nuevo desde el lugar de salida, en vez de reponer y jugar la bola provisional desde donde se levantó, puso esa bola en juego bajo penalidad de golpe y distancia (ver la Regla 27-1). Sin embargo, la penalidad de un golpe por haber levantado originariamente la bola provisional infringiendo la Regla 18-2a se mantiene, porque en el momento en el que levantó la bola provisional, el jugador no tenía intención de jugar de nuevo desde el lugar de salida. Por lo tanto, el competidor jugaría su octavo golpe desde el lugar de salida.

Decisiones relacionadas

- 10-2c/1 Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto
- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de dar el siguiente golpe
- 18-2a/2 Bola que cae del tee cuando el golpe simplemente la toca es levantada y acomodada de nuevo en el tee
- 18-2a/11 Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee

- 29-1/9 En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida

CUÁNDO DEBE ABANDONARSE LA BOLA PROVISIONAL

27-2c/1 (Reservada)

27-2c/1.5
Si la bola provisional se convierte en bola en juego si la bola original se pierde en terreno en reparación

P Un jugador envía su bola de salida a una zona de rough alto y como la bola puede estar perdida, juega una bola provisional. Durante la búsqueda de la bola original el jugador descubre que el Comité ha marcado una amplia zona del rough como terreno en reparación. Se establece que es prácticamente seguro que la bola original está en el terreno en reparación. ¿Se convierte automáticamente en bola en juego la bola provisional puesto que la bola original que no ha sido encontrada estaba fuera de un obstáculo de agua?

R No. El jugador puede continuar el juego con la bola provisional de acuerdo con la Regla 27-2b o puede proceder bajo la Regla 25-1c(i) puesto que es prácticamente seguro que su bola está en terreno en reparación -ver Excepción a la Regla 27-2b.

Decisiones relacionadas

- 25-1c/3 Bola jugada en Terreno en Reparación se pierde en la misma zona

27-2c/2
Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional

P En un hoyo par 3, un jugador envía su bola de salida dentro de un espeso matorral. Puesto que su bola puede estar perdida, juega una bola provisional que va a reposar cerca del agujero. En esas circunstancias, es ventajoso para el jugador no encontrar su bola original. En consecuencia, el jugador no busca la bola original y se dirige directamente hacia su bola provisional. En el camino hacia su bola provisional se encuentra una bola que se cree que es su bola original. Se advierte al jugador que su bola original ha podido ser encontrada. ¿Puede el jugador ignorar esta bola y continuar el juego con la bola provisional?

R No. El jugador debe examinar la bola encontrada y, si es la bola original, debe continuar el juego con ella (o proceder bajo la Regla de bola injugable). La bola provisional debe ser abandonada (Regla 27-2c, ver también la Decisión 27-2b/1).

Decisiones relacionadas

- 27/13 Negativa a identificar la bola

- 27-2/2 Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional
- 27-2b/1 Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original

27-2c/3
Bola provisional jugada desde un punto más cercano al agujero que la bola original debido que el jugador creía, erróneamente, que su bola original, que era visible, estaba fuera de límites

P La bola de un jugador quedó en reposo a unos 20 metros pasado el green detrás de una estaca blanca. Su caddie dijo que la estaca era de fuera de límites. El jugador jugó una bola provisional que quedó corta del green pero más cerca del agujero que la bola original. El jugador jugó su bola provisional al green. Después se dirigió a su bola original, que en todo momento estaba visible y descubrió que la estaca blanca no era una estaca de límites por lo que su bola original estaba en el campo. ¿Cuál es la decisión?

R El jugador debió comprobar la situación de la bola original antes de jugar el segundo golpe con la bola provisional y puesto que la original no estaba fuera de límites, debería haber abandonado la bola provisional. Al no hacerlo, el segundo golpe con la bola provisional constituye golpe a bola equivocada (Regla 27-2c). En Match Play, el jugador pierde el hoyo (Regla 15-3a). En Stroke play, incurre en dos golpes de penalidad (Regla 15-3b) y debe terminar el hoyo con la bola original.

27-2c/4
La bola original y la provisional están fuera de límites

P Un jugador encuentra su bola original y la provisional fuera de límites. Las dos bolas fueron jugadas desde el lugar de salida. Al regresar al lugar de salida y sacar otra bola, ¿dará el jugador el tercer o el quinto golpe?

R El jugador dará el quinto golpe al jugar su tercera bola desde el lugar de salida. Un golpe jugado con una bola provisional y cualquier penalidad relacionada con ella no se eliminan salvo que la bola provisional se abandone de acuerdo con la Regla 27-2c.

Decisiones relacionadas

- 15/7 Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola
- 20-7c/5 Competidor juega segunda bola de acuerdo con la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos al jugar la bola que no cuenta"

REGLA 28

BOLA INJUGABLE

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

El jugador puede considerar su bola injugable en cualquier lugar del *campo* excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua*. El jugador es el único juez para determinar si su bola está injugable.

Si el jugador considera que su bola está injugable, debe, bajo la penalidad de un golpe:

a. Proceder bajo la disposición de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una bola tan cerca como sea posible desde el punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5); o

b. Dropar una bola detrás del punto donde la bola *reposa*, manteniendo este punto en línea recta entre el *agujero* y el punto en que se va a dropar la bola, sin límite de distancia detrás de ese punto en donde la bola puede ser dropada; o

c. Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde la bola *reposa*, pero no más cerca del *agujero*.

Si la bola injugable está en un *bunker*, el jugador puede proceder bajo el apartado, a, b, c. Si opta por proceder bajo el apartado b o c, debe dropar una bola en el *bunker*.
Al proceder bajo esta Regla, el jugador puede levantar y limpiar su bola o sustituirla por otra bola.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

BOLA INJUGABLE

28/1
Cuando es necesario encontrar e identificar una bola considerada injugable

P Un jugador envía su golpe de salida a un desfiladero profundo. La considera injugable inmediatamente y juega otra bola desde el lugar de salida de acuerdo con la opción de golpe y distancia de la Regla 28. ¿Puede considerarse injugable una bola que no se ha encontrado?

R Sí. Un jugador puede proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia sin encontrar su bola (Regla 28a).

Sin embargo, puesto que las Reglas 28b y 28c requieren referencia de donde reposaba la bola, el jugador debe encontrar e identificar su bola para poder proceder bajo cualquiera de esas dos opciones.

28/2
Jugador que considera su primera bola injugable desde el lugar de salida, abandona la bola provisional y mantiene que está de tres con la tercera bola

P Un jugador envía su primer golpe desde el lugar de salida a un bosque a la derecha. Juega una bola provisional que va al mismo sitio. No busca ninguna.

El jugador considera su primera bola injugable, dice que abandona su bola provisional y saca una tercera desde el lugar de salida. El jugador mantiene que su tercera bola está en juego y que lleva tres golpes. Basa su argumento en la Regla 28, que establece que el jugador es el único juez para determinar si su bola está injugable y en la Decisión 28/1, que dice que en efecto que un jugador puede proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia de la Regla de injugable sin encontrar su bola. El Comité decide que el golpe con la tercera bola era el quinto, pero la redacción de la Decisión 28/1 deja alguna duda. ¿Actuó el Comité correctamente?

R Sí. El jugador no puede considerar injugable la primera bola sacada desde el lugar de salida olvidando la provisional y poner otra bola en juego con la penalidad de golpe y distancia porque habiendo jugado la bola provisional, debe encontrar la original antes de que pueda considerarla injugable. Salvo que la bola original se encuentre, la provisional se convierte automáticamente en bola en juego.

Este caso es diferente al de la Decisión 28/1, puesto que en aquél caso no se jugó bola provisional.

28/3
Bola dropada de acuerdo con la Regla de bola injugable queda en reposo en su posición original o en otra posición en la cual la bola está injugable

P Un jugador considera su bola injugable y aplicando la Regla 28c dropa su bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde reposaba. La bola rueda a su posición original o a otra posición donde la bola está injugable. ¿Cuál es la decisión?

R La bola está en juego al ser dropada (Regla 20-4). Por ello, si la bola vuelve a su posición original, el jugador debe invocar de nuevo la Regla de bola injugable incurriendo en un golpe adicional de penalidad, a menos que decida jugar la bola como quedó. Lo mismo se aplica si la bola queda en reposo en otra posición en la que está injugable, suponiendo que la bola no rodó a una situación prevista por la Regla 20-2c, en cuyo caso habría sido necesario volver a dropar sin penalidad.

Decisiones relacionadas

- 28/6.5 Un jugador considera una bola injugable por segunda vez y desea proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia después de dropar una bola de acuerdo con otra opción de bola injugable

28/4
Bola considerada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo

P Un jugador cuya bola estaba en el recorrido, declaró la bola injugable. Al proceder bajo la Regla 28b o 28c, el jugador dropó una bola en un obstáculo. ¿Está permitido?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 20-7/3 Si el jugador puede dropar una bola dentro de un área donde el juego está prohibido
- 25-1b/14.5 Bola considerada injugable y dropada en Terreno en Reparación desde el cual está prohibido el juego; después se dropa la bola de acuerdo con la Regla de Terreno en Reparación

28/4.5
Bola considerada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua

P Con respecto a la Decisión 28/4, si el jugador dropa una bola dentro de un obstáculo de agua lateral y la bola rueda a una posición donde el jugador es incapaz de jugar la bola, ¿cómo debe proceder?

R La única opción del jugador es aplicar la Regla 26-1a. Como el jugador dropó deliberadamente la bola dentro del obstáculo de agua "el punto por el que la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo" no puede identificarse. Por tanto, en ausencia de ese punto de referencia no pueden aplicarse ni la Regla 26-1b ni la 26-1c.

Decisiones relacionadas

- 26-1/2 Jugador procediendo bajo la Regla de obstáculo de agua dropa la bola en otro obstáculo

28/5
Volverse atrás de acuerdo con la Regla de injugable

P Un jugador juega un golpe del punto **A** al punto **B**. El punto **B** es una zona donde es muy difícil sacar la bola. El jugador se plantea considerar la bola injugable pero ello supone penalidad de golpe y distancia (Regla 28a). Dropar detrás bajo la Regla 28b es imposible debido a la valla de límites y droparla a dos palos de distancia bajo la Regla 28c no es factible ya que requeriría varios dropajes para salir de la zona. El jugador juega del punto **B** y mueve la bola solo unos pocos metros al punto **C**, donde la bola está claramente injugable. Por la Regla 28a, ¿puede el jugador:

(a) considerar la bola injugable en el punto **C** y dropar una bola con la penalidad de un golpe en el punto **B**, y entonces

(b) considerar la bola injugable en el punto **B** y dropar una bola con la penalidad adicional de un golpe en el punto **A**?

R No. De acuerdo con la Regla 28a, el jugador sólo puede dropar una bola en el punto en el que jugó su último golpe (punto **B**). En estas circunstancias la única alternativa del jugador es invocar la Regla 28c las veces que sean necesarias (empezando en el punto **C** y dropando la bola hacia un lado dentro de la distancia de dos palos cada vez), para poder llevar la bola a una posición jugable.

28/6
Un jugador juega segundo golpe, considera la bola injugable y vuelve al lugar de salida

P En relación con la Decisión 28/5, si el punto **A** es el lugar de salida y el punto **B** es el lugar desde el que se jugó el segundo golpe, ¿cuál es la penalidad si el jugador considera su bola injugable en el punto **C**, vuelve al lugar de salida y juega el hoyo desde allí?

R El jugador tenía derecho a dropar y jugar una bola desde el punto **B** bajo la Regla 28a, pero no desde el punto **A**. Cuando jugó desde el punto **A**, jugó desde lugar equivocado.

En el Juego por Hoyos (Match Play), el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo por una infracción de la Regla 28 - ver también la Regla 20-7b.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), se produce una grave infracción de la Regla 28. De acuerdo con esto, el jugador está descalificado salvo que la grave infracción sea rectificada como estipula la Regla 20-7c.

Excepto en las circunstancias especiales contempladas en la Regla 26-2, las Reglas no permiten a un jugador regresar más allá del lugar desde el que jugó su último golpe, en este caso el punto **B**. Tal acción puede constituir una grave infracción, como en este caso.

28/6.5
Un jugador considera una bola injugable por segunda vez y desea proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia después de dropar una bola de acuerdo con otra opción de bola injugable

P Un jugador juega un golpe desde el punto **A** al punto **B**. El jugador considera su bola injugable y aplica la Regla 28b o 28c. Después de dropar con la penalidad de un golpe la bola queda en reposo en el punto **C**. El jugador considera su bola injugable por segunda vez y desea aplicar la Regla 28a, jugando desde el punto **A**. ¿Puede hacerlo?

R Sí. El jugador puede jugar desde el punto **A** porque no dio ningún golpe a la bola desde el punto **B** ni desde el **C**. El punto **A** era el lugar desde el que la bola original fue jugada por última vez. El jugador incurre en una penalidad total de dos golpes.

Decisiones relacionadas

- 28/3 Bola dropada de acuerdo con la Regla de bola injugable queda en reposo en su posición original o en otra posición en la cual la bola está injugable

28/7
Jugador que falla la bola y la considera injugable

P Con el golpe de salida la bola de un jugador queda en reposo en las raíces de un árbol. Ejecuta un golpe, pero no mueve la bola y la considera injugable. ¿Puede el jugador volver al lugar de salida para jugar su cuarto golpe de acuerdo con la Regla 28a?

R No. La Regla 28a permite al jugador jugar "una bola... desde el punto en el que la bola original fue jugada por última vez". La bola original se jugó por última vez en las raíces del árbol, no en el lugar de salida.

28/8
Bola considerada injugable; el lugar donde se dio el golpe anterior está más cerca del agujero

P La bola del jugador pega en una roca y rebota más lejos del agujero del punto de donde fue jugada. El jugador considera su bola injugable. ¿Puede el jugador aplicar la opción de golpe y distancia de la Regla 28 en estas circunstancias?

R Sí.

28/9
Bola que se encuentra en una zona cubierta de hierba dentro de bunker considerada injugable

P La bola de un jugador está en una zona del bunker cubierta de hierba. El jugador la considera injugable y opta por dropar la bola aplicando la Regla 28b. ¿Debe el jugador droparla en el bunker?

R No. El terreno de bunker cubierto de hierba no es parte del bunker. Por ello el jugador puede droparla detrás del bunker.

28/10
Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker

P En Stroke play, un competidor considera injugable su bola en un bunker y, pretendiendo proceder bajo la Regla 28b o 28c, dropa una bola fuera de bunker y juega. ¿Cuál es la decisión?

R En este caso, la Regla 28b y 28c obligan que una bola sea dropada y jugada desde el bunker. En líneas generales, si la bola es jugada desde fuera del bunker, la penalidad debería ser la descalificación por una grave infracción de la Regla 28, a menos que se rectifique bajo la Regla 20-7c. Sin embargo, si la posición de la bola después de ser dropada fuera del bunker no es substancialmente diferente de la que hubiera tenido si el competidor hubiese invocado la opción de golpe y distancia por la Regla 28a, el jugador incurre en la penalidad de un golpe por la Regla 28 y una penalidad adicional de dos golpes por infracción de esta Regla, en vez de la descalificación.

28/11
Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos

P La bola de un jugador está alojada en un árbol a tres metros de altura. El jugador la considera injugable. ¿Puede el jugador acogerse a la opción c de la Regla 28 que le permite dropar la bola dentro de la distancia de dos palos de donde su bola reposa injugable?

R Sí. El jugador tiene derecho a dropar dentro de la distancia de dos palos desde el punto en el suelo inmediatamente debajo del lugar en que estaba la bola en el árbol. En algunos casos esto puede permitir al jugador dropar una bola en un green.

28/12
Bola injugable en la base de un acantilado y el jugador desea dropar dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la bola

P Por la Decisión 28/11 si una bola en un árbol se considera injugable, el jugador puede por la Regla 28c, dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto en el suelo directamente debajo de donde la bola reposa. Supongamos que un jugador considera injugable una bola que se encuentra situada en la base de un acantilado y desea proceder de acuerdo con la Regla 28c. ¿Puede dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto directamente encima de donde la bola se encuentra de forma que pueda situarse en el alto del acantilado?

R No. En la Decisión 28/11 se le permite al jugador despreciar la distancia vertical para aliviarse de acuerdo con la Regla 28c solamente porque su bola no está en el suelo. En este caso, la bola está en la base del acantilado, es decir en el suelo.

Decisiones relacionadas con la 28/11 y la 28/12:

- 24-2b/11 Bola reposando en la parte elevada de una obstrucción inamovible
- 25-1b/23 Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos
- 25-1b/24 Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites
- 25-1b/25 Bola entra en hoyo de animal de madriguera en Bunker y es encontrada bajo el green
- 25-1b/25.5 Aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando la bola reposa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera

28/13
Después de considerar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación

P Un jugador levanta su bola después de haberla considerado injugable y entonces descubre que estaba en terreno en reparación. ¿Está obligado a aplicar la Regla de injugable por haber considerado la bola injugable y haberla levantado de acuerdo con la Regla 28?

R No. Dado que el jugador no ha puesto la bola en juego de acuerdo con la Regla 28, no pierde el derecho de alivio sin penalidad, de acuerdo con la Regla de terreno en reparación (Regla 25).

Decisiones relacionadas

- 3-3/7.5 Competidor que anuncia su intención de jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola

- 9-2/13 Jugador que dijo a su contrario que iba a proceder bajo la Regla de obstáculo de agua cambia de idea después de jugar su contrario
- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la Bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de Bola Injugable
- 18-2a/27.5 Jugador que manifiesta que procederá de acuerdo con la Regla de bola injugable después considera la posibilidad de jugar la bola como reposa

28/14
Bola abandonada considerada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original

P Un jugador encuentra una bola abandonada que reposa bastante mal y por error cree que es la suya. La considera injugable y decide aplicar la Regla 28a. Vuelve atrás y juega la bola abandonada bajo la penalidad de golpe y distancia, desde el punto donde jugó la bola original. Después, encuentra su bola original en un sitio jugable. ¿Cuál es la decisión?

R La bola original está perdida y la bola abandonada jugada bajo la penalidad de golpe y distancia está en juego (Definición de "Bola Perdida" y Regla 27-1).

La decisión habría sido distinta si el jugador hubiese optado por cualquiera de los otros dos procedimientos de la Regla 28b o 28c -ver la Decisión 28/15.

28/15
Bola abandonada considerada injugable, dropada dentro de dos palos y jugada antes de descubierto el error

P Un jugador encuentra una bola abandonada, que erróneamente cree que es la suya, en un lie malo. La considera injugable y decide optar por el procedimiento de la Regla 28c. Dropa la bola abandonada dentro de la distancia de dos palos del punto donde reposaba y la juega. Después encuentra su bola original en una posición jugable. En la Decisión 28/14 la situación básica es exactamente la misma, pero en ese caso el jugador eligió proceder bajo la Regla 28a y se resolvió que la bola abandonada jugada bajo la penalidad de golpe y distancia estaba en juego. ¿Cuál es la decisión en este caso?

R Los procedimientos en las Reglas 28b y 28c no pueden ser aplicados excepto con referencia a la posición de la bola en juego del jugador, que primero debe ser encontrada e identificada (ver la Decisión 28/1). En el caso presente, la bola abandonada dropada y jugada por el jugador no era su bola original era una bola sustituta. Puesto que la situación de la bola original no era conocida en el momento en que fue dropada la bola sustituta, el jugador estaba obligado a proceder bajo la Regla 27-1. Puesto que la bola sustituta no fue dropada en el punto requerido por la Regla 27-1 el jugador jugó desde lugar equivocado (ver Decisión 15/14).

En el Juego por Hoyos, incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En el Juego por Golpes incurrió en la penalidad de un golpe bajo la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 20-7c por jugar desde lugar equivocado. Si la infracción fue grave, estaba sujeto a descalificación salvo que corrigiera el error como establece la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas con la 28/14 y la 28/15:

- 15/13 Bola abandonada dropada de acuerdo con la Regla de injugable pero no jugada
- 20-7c/3 Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker

REGLA 29

THREESOMES Y FOURSOMES

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

29-1. GENERAL

En un *threesome* o en un *foursome*, durante cualquier *vuelta estipulada* los *compañeros* deben jugar alternativamente desde los *lugares de salida* y darán golpes alternos durante el juego de cada hoyo. Los *golpes de penalidad* no afectan al orden del juego.

29-2. JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

Si un jugador juega cuando debería haberlo hecho su *compañero*, su *bando* pierde el hoyo.

29-3. JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

Si los *compañeros* ejecutan un *golpe* o *golpes* en orden incorrecto, dicho *golpe* o *golpes* son cancelados y el *bando* incurre en dos golpes de penalidad. El *bando* debe corregir el error jugando una bola en el orden correcto tan cerca como sea posible del punto desde el que se jugó por primera vez en orden incorrecto (ver la Regla 20-5). Si el *bando* ejecuta un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida* sin corregir primero el error o, en el caso del último hoyo de la vuelta, abandona el *green* sin declarar su intención de corregir el error, el *bando* está descalificado.

THREESOME Y FOURSOME: GENERAL

29/1
Cambiar de compañero después de dar el primer golpe en el lugar de salida

P **A** y **B** tienen que jugar contra **C** y **D** en un Foursome por hoyos (Match Play) en el que las condiciones de la competición permiten sustituciones. **D** está ausente en el momento en que el match tiene que empezar. En consecuencia, **E** sustituye a **D** y **C** juega el primer golpe del bando **C-E**. En ese momento llega **D**. ¿Puede incorporarse **D** al match dado que **E** todavía no ha jugado ningún golpe?

R No. Una vez que cualquier jugador ha jugado desde el primer lugar de salida en un Foursome por hoyos (Match Play), no puede cambiarse la composición de ninguno de los bandos.

Decisiones relacionadas

- 2/2 Vuelta estipulada en el Juego por Hoyos (Match Play)

29/2
Foursome mixto en el que se usan diferentes lugares de salidas para hombres y mujeres; el golpe de salida va fuera de límites

P En un Foursome mixto en el que los hombres juegan desde las barras de salida de atrás y las mujeres desde las de delante, el golpe de salida de un hombre va fuera de límites. ¿Debe jugar su compañera el siguiente golpe desde atrás o desde las barras de señoras?

R Su compañera debe jugar desde las barras de atrás.

29/3
Jugador que en un Foursome por hoyos (Match Play) practica el putt en el green del hoyo anterior después de que su compañero haya salido del siguiente lugar de salida

P **A** y **B** son compañeros en un Foursome por hoyos (Match Play). **A** practicaba putts en el green del 11 después de que **B** jugara desde el lugar de salida del hoyo 12. ¿Se considera que **A** estaba practicando durante el juego de un hoyo?

R Sí. **A** y **B** pierden el hoyo 12 por infringir la Regla 7-2.

Decisiones relacionadas

- 30-3f/12 Jugador en una competición Cuatro Bolas practica el putt en el green del último hoyo jugado después de que su compañero haya jugado desde el siguiente lugar de salida

29/4
Dropar la bola en competiciones Foursome

P La Regla 20-2a establece que "el propio jugador" debe dropar una bola. Bajo la definición de “Compañero” se establece que en el caso de Threesome y Foursome, el término "Jugador" incluye a su "Compañero" cuando el contexto lo permite. Cuando un bando en un Foursome tiene que dropar una bola, ¿puede hacerlo cualquier miembro del bando?

R No. A la vista de la exigencia de la Regla 20-2a de que el mismo jugador dropará la bola, el miembro del bando al que corresponda jugar el siguiente golpe es el que tiene que dropar.

Decisiones relacionadas

- 20-2a/4 Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente

29/5
Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola; Foursome por hoyos (Match Play)

P En un Foursome por hoyos (Match Play), **A** y **B** son compañeros. **A** juega un golpe en bunker, no saca la bola y da un golpe con su palo en la arena. Esta acción no mejora la posición de la bola en el bunker. ¿Cuál es la decisión?

R En un Foursome la palabra "Jugador" incluye a su compañero, donde el contexto así lo admite – ver la Definición de "Compañero"). En estas circunstancias, las prohibiciones de la Regla 13-4 se aplican a ambos, tanto al jugador como a su compañero. Por lo tanto el bando **A**-**B** incurre en la penalidad de pérdida del hoyo por infringir la Regla 13-4 - ver la Decisión 13- 4/35.

Decisiones relacionadas con la 29/5:

- 30-3f/2 Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker
- 30-3f/2.5 Tocar arena con un swing de prácticas después de que el compañero ha sacado la bola del bunker; Cuatro bolas por hoyos

29/6
Firma de la tarjeta de resultados en Foursome por golpes (Stroke Play)

P La Regla 31-3 refiriéndose al resultado en un Cuatro Bolas por golpes (Stroke Play), establece: "sólo es necesario que uno de los compañeros se haga responsable de cumplir con la Regla 6-6b". ¿Cuál es la decisión a este respecto en Foursome por golpes (Stroke Play)?

R Aunque la Regla 29 no dice nada sobre el caso, en Foursome por golpes (Stroke Play) sólo uno de los compañeros tiene que cumplir con la Regla 6-6b.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29: Ver "Foursome" en el Índice

THREESOME Y FOURSOME: ORDEN DE JUEGO

29-1/1
Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play)

P **A** y **B** jugaban contra **C** y **D** en un Foursome por hoyos (Match Play). **A** juega desde fuera del lugar de salida y **C** y **D** quieren que el bando **A-B** repita el golpe. ¿Quién debe jugarlo, **A** o **B**?

R Debe jugarlo **A**. El golpe original no cuenta.

29-1/2
Competidor que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe

P En un Foursome por golpes (Stroke Play), **A** juega en el orden correcto pero desde fuera de barras en el lugar de salida. **B**, su compañero juega entonces desde dentro de marcas, cuando debió hacerlo **A**. ¿Cuál es la decisión?

R El bando está penalizado con dos golpes por jugar desde fuera de barras (Regla 11-4), más dos golpes por jugar en orden incorrecto (Regla 29-3). **A** debe jugar otra bola dentro de barras. En otro caso, el bando es descalificado.

Decisiones relacionadas

- 11-4b/6 Bola jugada desde fuera del lugar de salida va a parar fuera de límites
- 11-5/4 En Juego por Golpes (Stroke Play), bola jugada desde lugar de salida equivocado; error corregido
- 34-3/4 Discusión sobre si un jugador ha jugado desde fuera del lugar de salida

29-1/3
Quién juega la bola provisional en Foursome

P **A** y **B** son compañeros en Foursome, **A** saca y hay duda si la bola fue fuera de límites. Deciden jugar una bola provisional. ¿Quién la juega?

R La bola provisional debe ser jugada por **B**.

29-1/4
Bola provisional jugada en Foursome por compañero a quien no le toca

P **A** y **B** eran compañeros en Foursome. **A** sacó del lugar de salida y puesto que la bola podría estar perdida, **A** y **B** decidieron jugar bola provisional. **A** jugó la bola provisional, cuando por la Regla 29 debió jugarla **B**. ¿Cuál es la decisión?

R Si la bola original estaba dentro de límites y por ello la bola provisional no se convirtió en la bola en juego, no hay penalidad.

Si la bola original se perdió y la provisional pasa a ser la bola en juego, en Juego por Hoyos (Match Play), **A** y **B** pierden el hoyo (Regla 29-2) o en Juego por Golpes (Stroke Play), incurren en dos golpes de penalidad (Regla 29-3). En Juego por Golpes (Stroke Play), la bola provisional tendría que abandonarse y **B** tendría que jugar desde el lugar de salida (Regla 29-3).

29-1/4.5
Juego de bola provisional en un Foursome cuando el compañero ya se ha adelantado.

P **A** y **B** son compañeros en un Foursome Match Play (Juego por Hoyos). Es el turno de juego de **A** desde el lugar de salida y **B** se adelanta hacia donde cree que la bola puede caer. El golpe de **A**, desde el lugar de salida, envía la bola a una zona donde puede ser que no se encuentre. Sin buscar la bola original, **B** regresa de inmediato al lugar de salida con la intención de jugar una bola provisional y para entonces **A** se había adelantado una distancia considerable hacia la bola original pensando que podría estar perdida. La Regla 27-2a prohíbe el juego de una bola provisional después de que el jugador o su compañero se hayan adelantado para buscar la bola original. Como consecuencia de que **A** se ha adelantado para buscarla, ¿Se prohíbe a **B** jugar una bola provisional bajo la Regla 27-2a?

R La Regla 27-2a no contempla tal caso y en vista del hecho de que el propósito de la Regla 27-2 es permitir a los jugadores ahorrar tiempo y que la voluntad y las acciones emprendidas por **B** para jugar una bola provisional en este caso, son consecuentes con este propósito, se permite a **B** jugar una bola provisional siempre que la bola original no haya sido encontrada. No obstante, el periodo de búsqueda de cinco minutos para la bola original comienza tan pronto como **A** haya empezado a buscarla.

29-1/5
Orden de juego si el jugador mueve accidentalmente la bola después de preparar el golpe

P En un Foursome por hoyos (Match Play), un jugador mueve accidentalmente la bola después de preparar el golpe e incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-2b. ¿Quién juega el golpe siguiente, él o su compañero?

R El jugador debe jugar el siguiente golpe. Los golpes de penalidad no afectan al orden de juego (Regla 29-1).

29-1/6
Jugador que falla accidentalmente la bola al ejecutar el golpe

P En Foursome, **A** y **B** eran compañeros. **A** intenta golpear la bola y la falla. ¿Quién tiene que jugar?

R Tiene que jugar **B**. Un "golpe al aire" es un golpe (ver Definición de "Golpe").

29-1/7
Jugador que falla intencionadamente la bola para que su compañero juegue sobre el agua

P **A** y **B**, compañeros en una competición Foursome, se encuentran con un golpe difícil sobre un estanque. **A**, jugador malo, hace un swing y falla deliberadamente la bola. **B**, jugador experto, juega entonces la bola al green. ¿Está permitido?

R No. Puesto que **A** no tenía intención de mover la bola, no ha jugado un golpe (ver Definición de "Golpe") y sigue siendo su turno de juego.

Cuando **B** juega en lugar de **A**, **A** y **B** incurren en una penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play) (ver las Reglas 29-2 y 29-3). En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** debe jugar una bola tan cerca como sea posible de donde **B** la jugó. Si **A** no lo hace antes de que el bando juegue desde el siguiente lugar de salida, **A** y **B** están descalificados (Regla 29-3).

29-1/8
Orden de juego en Foursome por golpes (Stroke Play) cuando se juega bola equivocada

P En un Foursome por golpes (Stroke Play), **A** juega bola equivocada. ¿Quién juega el siguiente golpe, **A** o su compañero **B**?

R El golpe siguiente debe jugarlo **A**. En Foursome, los golpes de penalidad no afectan al orden de juego (Regla 29-1). El bando **A-B** incurre en una penalidad de dos golpes (ver Regla 15-3b).

29-1/9
En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida

P **A** y **B** son compañeros en Foursome. En el hoyo 5, olvidándose que juegan Foursome, sacan los dos del lugar de salida, en primer lugar **A** y después **B**. ¿Cuál es la decisión:

(a) si era el turno de **A**?
(b) si era el turno de **B**?

R (a) Si era el turno de **A**, la bola de **B** sería la bola en juego del bando y llevarían tres golpes (Ver Regla 27-1a).
(b) Si era el turno de **B**, el bando pierde el hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play) (Reglas 29-2 y 29-3). En Juego por Golpes (Stroke Play), el bando debe continuar con la bola de **B**, y llevan 3 golpes.

Decisiones relacionadas

- 10-2c/1 Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto
- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de dar el siguiente golpe
- 18-2a/2 Bola que cae del tee cuando el golpe simplemente la toca es levantada y acomodada de nuevo en el tee
- 18-2a/11 Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee
- 27-2b/10 Bola provisional levantada posteriormente se convierte en la bola en juego; el competidor entonces juega desde lugar equivocado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29-1: Ver "Foursome" en el Índice

THREESOME Y FOURSOME: ORDEN DE JUEGO EN MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS)

29-2/1
Los compañeros a quienes no correspondía salen del lugar de salida en un Foursome Match Play

P **A** y **B** jugaban un Foursome Match Play (Juego por Hoyos) contra **C** y **D**. **A** y **C** sacan de un hoyo en que debieron hacerlo **B** y **D**. Se descubre el error. ¿Cuál es la decisión?

R El bando que sacó primero pierde el hoyo según la Regla 29-2.

29-2/2
Un bando sale en tres hoyos en orden incorrecto y entonces se hace la reclamación

P En un Foursome Match Play (Juego por Hoyos), **A** y **B** juegan contra **C** y **D**. **A** sale en el hoyo 9 y por error vuelve a hacerlo en el hoyo 10. **B** saca en el hoyo 11 y **A** en el hoyo 12. Entonces se descubre el error y **C** y **D** reclaman los hoyos 10, 11 y 12. El asunto se somete al Comité. ¿Cuál es la decisión?

R **A** y **B** pierden el hoyo 12 por la Regla 29-2.

La reclamación de **C** y **D** sobre los hoyos 10 y 11 sólo podía ser considerada si hubiesen recibido información equivocada de **A** y **B** y la reclamación se hubiera basado en hechos previamente desconocidos por **C** y **D.** Se considera que **A** y **B** han dado información equivocada a **C** y **D** (ver Regla 9-2b (i)). Sin embargo, **C** y **D** tuvieron que ver que **A** y **B** jugaban los tres hoyos fuera de turno. Por ello la reclamación no está basada en hechos desconocidos previamente por **C** y **D**.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29-2: Ver "Foursome" en el Índice

REGLA 30

TRES BOLAS, MEJOR BOLA (BEST BALL) Y CUATRO BOLAS (FOURBALL) EN EL JUEGO POR HOYOS

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

30-1. GENERAL

Las Reglas de Golf, en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes *Reglas* específicas, se aplican a los *partidos* de *tres bolas*, *mejor bola (best ball)* y *Cuatro Bolas (four ball)*.

30-2. TRES BOLAS (THREE BALL) EN EL JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

a. Bola en Reposo Movida o Tocada a Propósito por un Contrario

Si un *contrario* incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-3b, incurre en esa penalidad sólo en el partido con el jugador cuya bola fue tocada o movida. No incurre en penalidad en su partido con el otro jugador.

b. Bola Desviada o Detenida Accidentalmente por Un Contrario

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *contrario*, su *caddie* o *equipo*, no hay penalidad. En su partido con ese *contrario*, el jugador puede, antes de que cualquiera de los *bandos* ejecute otro *golpe*, cancelar el *golpe* y jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5) o puede jugar la bola como repose. En su partido con el otro *contrario*, la bola debe jugarse como reposa.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende, sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver la Regla 17-3b.

(Bola detenida o desviada intencionadamente por un contrario - ver la Regla 1-2)

30-3. MEJOR BOLA (BEST BALL) Y CUATRO BOLAS (FOUR BALL) EN EL JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

a. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por un *compañero* para todo o para una parte de un partido: no es necesario que todos los *compañeros* estén presentes. Un *compañero* ausente puede incorporarse al partido entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

b. Orden de Juego

Las bolas pertenecientes al mismo *bando* pueden jugarse en el orden que el *bando* considere oportuno.

c. Bola Equivocada

Si un jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo bajo la Regla 15-3a por ejecutar un golpe a una *bola equivocada*, está descalificado para ese hoyo, pero su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *bola equivocada* le pertenezca. Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el que se jugó por primera vez la *bola equivocada*.
(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

d. Penalidades del Bando

Un *bando* es penalizado por infracción de cualquiera de sus *compañeros* de las siguientes Reglas:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 : Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición cuya penalidad sea un ajuste del estado del partido.

e. Descalificación del Bando

(i) Un *bando* está descalificado si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3: Acuerdo para excluir Reglas
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 o 5-2 La Bola
- Regla 6-2a: Hándicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-7: Demora indebida; Juego lento
- Regla 11-1 Acomodar
- Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el Comité

(ii) Un *bando* está descalificado si todos los *compañeros* incurren en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las Reglas siguientes:

- Regla 6-3 Tiempo de salida y grupos
- Regla 6-8 Interrupción del juego

(iii) En todos los demás casos en que la infracción de una *Regla* supusiera la descalificación, el jugador está descalificado solamente para ese hoyo.

f. Efectos de Otras Penalidades

Si la infracción de una *Regla* por un jugador ayuda al juego de su *compañero* o afecta de forma adversa al juego de un *contrario*, el *compañero* incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad en la que haya incurrido el jugador.

En todos los demás casos en donde un jugador incurre en penalidad por infracción de una *Regla*, no se aplica la penalidad a su *compañero*. Si la penalidad establece la pérdida del hoyo, el efecto es la descalificación del jugador para ese hoyo.

TRES BOLAS, MEJOR BOLA Y CUATRO BOLAS MATCH PLAY: GENERAL

30/1
Caddie compartido por miembros de bandos contrarios en Cuatro Bolas por hoyos, mueve la bola

P **A** y **B** estaban jugando contra **C** y **D** en un partido Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), un caddie compartido por **A** y **C** mueve la bola de **A**. ¿Cuál es la decisión?

R Si el caddie no estaba siguiendo instrucciones de **C** o **D**, se penaliza a **A** con un golpe (ver Definición de "Caddie" y la Regla 18-2a). Si el caddie estaba actuando por indicación de **C** o **D**, es **C** quien incurre en la penalidad de un golpe por la Regla 18-3b.

30/2
Caddie compartido por el bando contrario en un Cuatro Bolas por hoyos mueve la bola del jugador

P **A** y **B** juegan contra **C** y **D** en un Cuatro Bolas Match Play (Juego por Hoyos). Un caddie compartido por **C** y **D** mueve accidentalmente la bola de **A**. ¿Quién tiene penalidad?

R La Regla 18-3b establece que si la bola de un jugador es movida por el caddie del contrario, el contrario incurre en un golpe de penalidad. Sin embargo, al compartir los contrarios un caddie no hay forma válida de aplicar la penalidad a uno de los miembros del bando. Por ello, en equidad (Regla 1-4), **C** y **D** incurren en un golpe de penalidad.

A debe reponer su bola -Regla 18-3b.

30/2.5
Jugador que toca el green al indicar la línea de putt de su compañero e incidentalmente toca su propia línea de putt

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), **A** y **B** son compañeros y sus bolas reposan en el green. **A** toca el green al indicar la línea de putt a **B**. Incidentalmente, el punto que toca **A** está en su propia línea de putt.

B está descalificado para el hoyo, por la Regla 8-2b. ¿Está también **A** descalificado para el hoyo bajo la Regla 16-la?

R No.

30/3
Determinación del honor en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) en el que los puntos son concedidos tanto para la mejor bola como para el resultado agregado

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), se concede un punto por el resultado mejor bola en cada hoyo y un punto por el resultado agregado de cada hoyo. ¿Cómo se determina el honor?

R Las Reglas de Golf no contemplan tal Match (ver Definición de "Formas de Juego por Hoyos"). Se recomienda que se determine el honor por la mejor bola solamente.

30/4
Jugador que se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y patea para el empate

P **A** y **B** juegan un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) contra **C** y **D**. En un hoyo acaban **C** y **D** y su mejor bola es un 4. **A**, que ha marcado la posición de su bola y la ha levantado, tiene un putt para 4 pero cree que **B** ha hecho 4 cuando no es así. Por ello **A** se marcha del green, dejando la marca de su bola allí. **B** le avisa inmediatamente que él (**B**) ha hecho 5. Por ello **A** vuelve al green, repone su bola y hace 4.

C y **D** reclaman el hoyo basándose en que **A** no puede volver al green a patear después de haber abandonado el green, pensando que su compañero ha empatado el hoyo. ¿Tienen razón **C** y **D**?

R No. Dado que **A** no renunció a su turno de patear y que no hubo demora indebida, **A** tenía derecho a proceder como lo hizo. No obstante, si **A** no hubiese dejado la marca de su bola en el green y por ello su posición no se mantenía marcada, habría incurrido en la penalidad de un golpe por la Regla 20-1 y ya no habría tenido la oportunidad de empatar el hoyo.

Decisiones relacionadas

- 30-3b/2 Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play)
- 30-3c/2 El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo

30/5
En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario

P **A** y **B** juegan un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) contra **C** y **D**. **A** termina con un 4, el mejor resultado de su bando. Cuando **C** acaba, **A** comenta: "Bonito 4 **C**, **D** ya puedes coger tu bola". **C** no corrige a **A** indicándole que ha hecho 5 y permite a su compañero **D** levantar su bola aunque aún tenía un putt para empatar el hoyo. Cuando abandonan el green, **C** se da cuenta que ha permitido que **D** levante la bola cuando aún tenía una oportunidad de empatar. En estas circunstancias, ¿puede considerarse el comentario de **A** como concesión del putt de **D**?

R No. La indicación de **A** para que **D** levantase su bola se basaba en la impresión errónea de **A** de que **C** había hecho 4 y por tanto el putt de **D** no podía cambiar el resultado.

C debió corregir el error de **A** antes de que **D** levantase su bola. Como no lo hizo, y **D** no terminó el hoyo, el resultado de 5 de **C** para el hoyo es el resultado de la mejor bola de **C** y **D**. Por ello, **C** y **D** pierden el hoyo.

Decisiones relacionadas

- 2-4/4 Cuándo se considera que levantar la bola del contrario supone la concesión del siguiente golpe
- 2-4/5 Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe
- 2-4/17 Un jugador creyendo erróneamente que ha ganado el match estrecha la mano de su contrario y recoge la bola del contrario

30/6
El jugador efectúa un putt de práctica después de que él y su compañero han terminado el hoyo pero antes de que lo hagan sus contrarios

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), **A** juega un putt de práctica después de terminar el hoyo él y su compañero pero antes de que lo hagan sus contrarios. ¿Supone esto una infracción de la Regla 7-2?

R No. La Regla 7-2 prohíbe la práctica durante el juego de un hoyo. **A** no practicó durante el juego de un hoyo porque tanto él como su compañero lo habían terminado. No obstante, **A** comete una infracción de etiqueta.

Decisiones relacionadas

- 7-2/1 Cuándo se permite la práctica entre hoyos.

30-1/1
Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no

P **A** y **B** están jugando contra **C** y **D** en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). En un hoyo, **A** y **B** salen fuera de turno. **C** y **D** exigen que **A** abandone su bola y vuelva a jugar en el orden correcto y que **B** continúe con su bola original. **A** y **B** sostienen que si se le pide a **A** que vuelva a salir, **B** debe hacer lo mismo. ¿Cuál es la decisión?

R La Regla 10-1c establece en parte: "...el contrario puede exigir inmediatamente al jugador que cancele el golpe efectuado..." y en este contexto inmediatamente quiere decir antes de que juegue ningún otro. De acuerdo con esto, si **A** y **B** jugaron en este orden, **C** y **D** no pueden exigir a **A** que vuelva a jugar su golpe después de que **B** jugara, pero pueden exigir a **B** que vuelva a jugar. Si **A** y **B** jugaron en el orden **B-A**, pueden exigir que **A** vuelva a jugar, pero no **B**.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 30: Ver "Fourball (Cuatro Bolas) Match Play" y "Tres Bolas Match Play" en el Índice

TRES BOLAS POR HOYOS (MATCH PLAY)

30-2/1
Jugador que juega fuera de turno desde el lugar de salida en un tres bolas por hoyos (Match Play)

A continuación se establecen las decisiones que deben seguirse en un tres bolas por hoyos (Match Play) si **A**, **B** y **C** deben jugar en ese orden desde el lugar de salida y uno de ellos sin darse cuenta juega fuera de turno:

(a) Si **C** juega primero, tanto **A** como **B** pueden exigir a **C** que repita el golpe en el orden correcto. Si **A** y **B** no están de acuerdo sobre si **C** debería ser requerido a volver a jugar, **C** debe completar el hoyo con dos bolas. Debe repetir su golpe en su partido con el contrario que le requiere para que repita y continuar con su bola original en su partido con el otro contrario.

(b) Si **B** juega primero, **A** puede exigirle que repita su golpe en su partido, pero **C** no puede hacerlo. Como **B** no jugó fuera de turno respecto a **C**, **B** debe continuar el juego con su bola original en su partido con **C**. Si **B** es requerido por **A** a repetir su golpe, **B** debe jugar el hoyo con una bola diferente en su partido con **A**.

(c) Si **C** juega después que **A** pero antes que **B**, sólo **B** puede exigir a **C** que repita su golpe en su partido. Como **C** no jugó fuera de turno con respecto a **A**, **C** debe continuar el juego con su bola original en su partido con **A**. Si **C** es requerido por **B** para repetir su golpe, **C** debe jugar el hoyo con una bola diferente en su partido con **B**. (Revisada)

Decisión relacionada:

- 2-4/10 Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada

CUATRO BOLAS POR HOYOS (MATCH PLAY); GENERAL

30-3/1
Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro- bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales.

Cuando los jugadores están involucrados en matches simultáneos, siempre que sea posible las Reglas se aplicaran solamente para el match afectado. Cuando no es posible separar los matches, el match Cuatro- Bolas tiene preferencia.

A y **B** juegan con **C** y **D** en un match Cuatro- Bolas. Al mismo tiempo juegan Match individual entre **A** y **C** y entre **B** y **D**. Ejemplos de aplicación de Reglas, en este caso, son los siguientes:

(1) **A** concede el match, un hoyo o un golpe a **C**, pero se estipula que esta concesión es solamente para sus matches individuales. La concesión no es válida para el match Cuatro-Bolas.

(2) **A** concede el match, un hoyo o un golpe a **C** y no se especifica a cual se refiere. La concesión se aplica a los dos, cuatro-Bolas e Individual.

(3) **A** concede el match, un hoyo o un golpe a **D**. La concesión se aplica solamente en Cuatro-Bolas, puesto que **A** no está autorizado a hacer una concesión en el match individual **B**-**D**.

(4) Las bolas de los cuatro jugadores están en el green estando la de **A** más alejada del hoyo que la de **B** pero en la misma línea. El Bando **C**-**D** concede a **B** el próximo golpe para el Cuatro-Bolas exclusivamente, pero **B** continúa y patea antes que **A**. En el match Cuatro-Bolas, **A** esta descalificado para el hoyo (ver Decisión 2-4/6).

(5) **B** mueve la bola de **A** sin que las Reglas lo permitan. En el match Cuatro-Bolas, **A** incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-2a) pero en su match individual contra **C** no incurre en penalidad. **B** no incurre en penalidad en ninguno de los matches.

(6) De otra forma que durante la búsqueda, **A** mueve la bola de **D**. En el match Cuatro-Bolas, **A** incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-3b) pero en su match individual contra **C**, no incurre en penalidad.

(7) En el tercer hoyo se descubre que **B** comenzó la vuelta con 15 palos. En el match Cuatro-Bolas el bando **A**-**B** debe deducir dos hoyos del estado del match (Reglas 4-4a y 30-3d) después del 3er hoyo. **B** deducirá dos hoyos del resultado de su match individual contra **D**. **A** no incurre en penalidad en su match individual contra **C**.

(8) Durante la vuelta se descubre que **B** ejecuta un golpe con un palo no conforme. En el match Cuatro-Bolas el bando **A**-**B** esta descalificado (Reglas 4-1 y 30-3e). **B** esta descalificado en su match individual contra **D**. **A** no incurre en penalidad en su match individual contra **C**.

(9) En el hoyo 5, **B** emboca en 3 para ganar el hoyo el bando **A**-**B** en el match Cuatro-Bolas. **A** tiene un golpe para ganar o empatar su match individual contra **C** y pide consejo a **B**. No hay penalidad para ninguno de los jugadores. **A** y **B** pueden intercambiar consejo en cualquier momento durante el match Cuatro-Bolas hasta que

lo hayan terminado, a partir de este punto **A** y **B** dejan de ser compañeros y pasan a ser causa ajena el uno con respecto al otro.

30-3/2
Efecto de las penalidades de estado del match en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro-bolas

P En un match Cuatro-Bolas en el que **A** y **B** son compañeros, **A** emplea dos caddies en el 3er hoyo. Antes de completar el juego del hoyo 3, **A** descubre y corrige su error de la Regla 6-4. Como la penalidad por incumplir la Regla 6-4, requiere el ajuste del resultado del match, ¿Cómo se debería aplicar la penalidad en Juego por Hoyos Cuatro-Bolas?

R A la conclusión del 3er hoyo el bando **A-B** debe deducir un hoyo del estado del match (Reglas 6-4 y 30-3d). En Juego por Hoyos Cuatro-Bolas, cuando un jugador infringe una Regla que requiere un ajuste en el estado del match, el bando está penalizado. Si la infracción de la Regla que requiere un ajuste en el estado del match en el Juego por Hoyos, surge en el Juego por Golpes Cuatro-Bolas, los dos compañeros incurren en la penalidad aplicable en el Juego por Golpes.

30-3/3
Aplicación de la Regla 2-2 en Cuatro Bolas por hoyos

El segundo párrafo de la Regla 2-2 no se aplica en Cuatro Bolas por Hoyos.

Decisiones relacionadas

- 2-2/1 Jugador que tiene un Putt para Empatar el Hoyo recibe Consejo de su Contrario

CUATRO BOLAS POR HOYOS (MATCH PLAY): REPRESENTACIÓN DEL BANDO

30-3a/1
Compañero ausente se une al match durante el juego de un hoyo

P La Regla 30-3a establece en parte: "Un compañero ausente puede unirse al match entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo". Si **A** y **B** juegan contra **C** y **D** en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) y **A** no está presente cuando comienza el match, ¿cuál es la decisión si **A** se une al match durante el juego de un hoyo?

R **A** incurre en la penalidad general establecida en la Regla 2-6 por lo que queda descalificado para el hoyo. Si cualquiera de los golpes de **A** ayuda al juego de su compañero **B**, éste también está descalificado para el hoyo (Regla 30-3f).

Decisiones relacionadas

- 30-3f/8 Jugador descalificado para el siguiente hoyo, lo juega

30-3a/2
Compañero ausente da consejo antes de unirse al match

P **A** y **B** tienen que jugar contra **C** y **D** en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). **A** no está presente cuando comienza el match. **A** llega justo cuando **B**, **C** y **D** han jugado el golpe de salida en el tercer hoyo. De acuerdo con la Decisión 30-3a/1, **A** no puede incorporarse al match hasta el cuarto hoyo. ¿Puede **A** aconsejar a **B** durante el juego del tercer hoyo?

R Sí.

30-3a/3
Determinación de la asignación de hándicap en Cuatro Bolas por hoyos si un jugador no puede competir

P En un Cuatro Bolas hándicap por hoyos (Match Play), el jugador con el hándicap más bajo no puede jugar. ¿Debería prescindirse del jugador ausente al determinar las asignaciones de hándicap?

R No. De acuerdo con la Regla 30-3a, un bando puede estar representado por un solo compañero para una parte o para todo el match. Al determinar la asignación de hándicap, los hándicaps de los tres jugadores deberían reducirse de acuerdo con el hándicap del jugador ausente.

Si se declara un hándicap erróneo para el jugador ausente, se aplica la Regla 6-2a.

MEJOR BOLA Y CUATRO BOLAS POR HOYOS (MATCH PLAY): ORDEN DE JUEGO

30-3b/1
Jugador con derecho a patear se coloca en la línea de putt de otro jugador

P **A** y **B** son compañeros en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). La bola de **A** está más cerca del agujero que ninguna otra y es el turno de juego de **B**. **A** y **B** deciden que **A** patee antes que **B** (Regla 30-3b). Sin embargo, para hacerlo **A** tiene que colocarse en la línea de putt de **B** o en la de su contrario. ¿Cuál es la decisión?

R **A** tiene derecho a patear primero aunque tenga que colocarse en la línea de **B**. La Regla 30-3b prevalece sobre la Regla 16-la que prohíbe tocar la línea de putt. **A** también tendría derecho a patear primero aunque tenga que colocarse sobre la línea de putt de un contrario.

No obstante, sería un gesto deportivo que **A** y **B** renunciasen al derecho de **A** a patear primero en estas circunstancias.

30-3b/2
Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play)

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), **A** y **B** están jugando contra **C** y **D**. Las Cuatro Bolas están en green de tres golpes. Las bolas de **A** y **C** están a unos tres metros del agujero. La bola de **B** está a sesenta centímetros y la de **D** a un metro. **C** recoge su bola. **A** deja su bola en el green, pero les dice a **B** y **D** que "se lo jueguen ellos". **D** patea primero y emboca; **B** patea y falla. ¿Puede ahora **A** patear para empatar?

R No. **A** y **B** abandonaron el derecho de **A** de completar el hoyo al permitir que **D** pateara primero que **A** y **B** cuando era el turno de juego de **A-B**. De acuerdo con la Regla 30-3b, **A-B** podían haber decidido que **B** pateara antes que **A**. Si **B** lo hubiera hecho así y hubiese fallado, todavía seguiría siendo el turno de juego de **A**.

La respuesta es diferente si la bola de **B** hubiese estado a un metro y la de **D** a sesenta centímetros y **B** pateara y fallase. En estas circunstancias, **A** podría haber pateado, siempre que lo hiciera antes de que **D** patease.

Decisiones relacionadas

- 30/4 Jugador que se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y patea para el empate
- 30-3c/2 El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo
- 31-4/1 Jugador que renuncia a su turno de juego; circunstancias bajo las que puede completar el hoyo

CUATRO BOLAS POR HOYOS (MATCH PLAY): JUGAR BOLA EQUIVOCADA

30-3c/1
El jugador juega la bola de su compañero

P **A** y **B** son compañeros en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). Por error, **A** patea la bola de **B** y **A** queda descalificado para el hoyo por la Regla 30-3c al jugar bola equivocada. **B** repone su bola como exige la Regla 30-3c y emboca su putt. Los contrarios reclaman que también **B** está descalificado para el hoyo por la Regla 30-3f ya que al patear **A** la bola de **B** ayuda a éste para determinar la caída de su putt, etc. ¿Es válida esta reclamación?

R No. La Regla 30-3c señala expresamente que **B** no incurre en penalidad. La Regla 30-3f no es de aplicación.

30-3c/2
El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), el bando **A** y **B** termina el hoyo en 4. **C**, uno de los componentes del bando **C-D** mete un putt para 3 y su compañero, **D**, levanta la bola que cree es la suya. Después de haber jugado desde el siguiente lugar de salida, se descubre que **C** pateó en el hoyo anterior con la bola de **D**. El bando **A-B** reclama el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R **C** dio información equivocada al bando **A-B** cuando no le advirtió lo antes posible que había incurrido en penalidad por jugar bola equivocada (ver Regla 9-2). Por ello la reclamación tardía del bando **A-B** es válida (Regla 2-5).

El Comité debería haber decidido que **C** estaba descalificado para el hoyo (Regla 9-2 o Regla 30-3c) y, como **D** no terminó el hoyo, el bando **A-B** es el que ganó el hoyo.

Decisiones relacionadas

- 30/4 Jugador que se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y patea para el empate
- 30-3b/2 Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play)

30-3c/3
Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo

P **A** y **B** jugaban contra **C** y **D** en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). En el hoyo 2, por error, **A** jugó la bola de **C** y luego **C** jugó la de **A**. **C** embocó con la bola de **A** haciendo 5. **A** embocó con la bola de **C**, haciendo 4. **B** y **D** levantaron bola. De este modo **A** y **B** "ganaron" el hoyo. El error fue descubierto durante el juego del hoyo 3 y el bando **C** y **D** presentaron una reclamación. ¿Cuál es la decisión?

R **A** y **C** estaban descalificados para el hoyo 2 por jugar bolas equivocadas. Deberían haber informado a sus contrarios lo antes posible, que en este caso sería tan pronto como hubieran tenido oportunidad de descubrir lo que habían hecho, esto es, cuando llegaron a las bolas erróneamente jugadas para volver a jugarlas. Como no lo hicieron, proporcionaron información equivocada (Regla 9-2) y, de acuerdo con la Regla 2-5, se debería aceptar una reclamación posterior de que **A** (lo mismo que **C**) estaba descalificado para el hoyo 2 por una infracción de la Regla 30-3c.

Podría argumentarse que el juego de **B** y **D** para ese hoyo 2 se vio adversamente afectado (al levantar bola) y que de acuerdo con ello la Regla 30-3f es de aplicación. Sin embargo, la Regla 30-3c expresamente establece que "el compañero no incurre en penalidad". Esto se

aplica incluso si al jugar bola equivocada hubiera ayudado al compañero (ver Decisión 30-3c/1) y, por analogía, se aplica en el presente caso de un efecto adverso sobre el juego de un contrario.

Además, la aplicación de la Regla 30-3f por las infracciones de la Regla 9-2 no habría sido apropiada ya que dichas infracciones fueron el resultado directo de las penalidades incurridas por la Regla 30-3c.

De acuerdo con ello, si **B** levantó bola antes que **D**, el bando **C-D** ganó el hoyo. Si **D** levantó bola antes que **B**, el bando **A-B** ganó el hoyo. Si el orden en el cual **B** y **D** levantaron sus respectivas bolas no pudiera determinarse, el Comité debería haber decidido que el hoyo 2 se empató.

30-3c/4
Jugador que juega la bola de su compañero; el error se descubre después de que los contrarios han jugado los siguientes golpes

P **A** y **B** están jugando contra **C** y **D** en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). En el hoyo 2, después de los golpes de salida, **A** juega la bola de **B** erróneamente. El error se descubre después de que **C** y **D** jueguen sus segundos golpes y **C** y **D** reclaman el hoyo. ¿Cuál es la decisión?

R **A** está descalificado para el hoyo por jugar bola equivocada (Regla 30-3c). **B** no incurre en penalidad porque **A** haya jugado su bola (Decisión 30-3c/1) y los jugadores **B**, **C** y **D** deberían continuar el juego del hoyo.

Decisiones relacionadas con la 30-3c/2 hasta la 30-3c/4:

- 2-5/4 El jugador gana el hoyo con su bola después de haber jugado una bola equivocada; el contrario presenta la reclamación tarde
- 9-2/8 El jugador gana el hoyo con bola equivocada; el error se descubre en el hoyo siguiente y el contrario reclama el hoyo anterior

CUATRO BOLAS POR HOYOS (MATCH PLAY): DESCALIFICACIÓN DEL BANDO

30-3e/1
Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición

P **A** y **B** están jugando contra **C** y **D** en un match Cuatro Bolas para el que el Comité ha adoptado la condición de la competición, autorizada por la Nota a la Regla 6-8b, que requiere que los jugadores interrumpan el juego inmediatamente en situaciones potencialmente peligrosas. El Comité suspende el juego por una situación potencialmente

peligrosa y los jugadores han oído la señal de esa suspensión. **A** y **B** juegan, y **C** y **D** reclaman. ¿Cuál es la decisión?

R **A** y **B** están descalificados.

En el juego Cuatro Bolas, cuando un jugador incumple una condición de la competición autorizada bajo una Regla específica, se considera que esa infracción lo es de la Regla apropiada (la regla 6-8 en este caso). Tanto **A** como **B** infringieron la condición de la competición y están descalificados – Regla 30-3e (ii).

En Cuatro Bolas por golpes, el Bando **A**-**B** está descalificado – Regla 31-7b (i).

Decisiones relacionadas

- 6-8b/5 Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego
- 6-8b/8 Jugador dropa una bola después de suspendido el juego por situación peligrosa.
- 33-2d/3 Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde

CUATRO BOLAS POR HOYOS (MATCH PLAY): CONSECUENCIAS DE UNA PENALIDAD PARA EL COMPAÑERO

30-3f/1
Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él

P **A** y **B** son compañeros en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). Las bolas de **A** y **B** están en el mismo bunker. **A** levanta un impedimento suelto del bunker. **A** queda descalificado para el hoyo por infracción de la Regla 13-4. ¿Incurre **B** en penalidad?

R Si la infracción de **A** ayuda al juego de **B**, éste también está descalificado para el hoyo (Regla 30-3f). En otro caso, **B** no incurre en penalidad.

Decisiones relacionadas

- 13-4/17 Impedimento suelto quitado en un obstáculo de agua; el jugador decide entonces jugar de fuera del obstáculo de agua
- 31-8/1 El competidor levanta un impedimento suelto del bunker cuando su bola y la de su compañero están en el mismo bunker

30-3f/2
Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), **A** y **B** eran compañeros. **A** jugó un golpe en bunker y no sacó la bola del mismo. A continuación, golpeó la arena del bunker con su palo pero su acción no afectó su nuevo lie en el bunker.

(a) ¿Cuál es la decisión si la bola de **B** reposaba en el mismo bunker cuando **A** golpeó la arena con su palo?

(b) ¿Cuál es la decisión si la bola de **B** estuviera en cualquier otro lugar?

R En ambos casos, **A** queda descalificado para el hoyo (Regla 13-4 y Decisión 13-4/35). La penalidad no se aplica a **B** salvo que la acción de **A** ayude al juego de **B** o afecte desfavorablemente el juego de un contrario (Regla 30-3f).

30-3f/2.5
Tocar arena con un swing de prácticas después de que el compañero ha sacado la bola del bunker; Cuatro bolas por hoyos

P En un match Cuatro Bolas, **A** y **B** son compañeros. Las bolas de **A** y **B** reposan en el mismo bunker. **A** juega un golpe desde el bunker y saca su bola, pero queda en reposo en otro bunker. Antes de que **B** dé su golpe en el bunker, **B** hace un swing de prácticas tocando la arena en el bunker. ¿Está exento **B** de penalidad gracias a la Excepción 3 de la Regla 13-4?

R No. En un match Cuatro Bolas, la palabra "jugador" incluye a su compañero, donde el contexto así lo admita – ver la definición de "Compañero". Sin embargo, en el juego Cuatro Bolas, como cada compañero está jugando su propia bola, la excepción 3 de la Regla 13-4 se aplica sólo al jugador cuya bola ha sido sacada del bunker. Por lo tanto, mientras que **A** no incurre en penalidad, **B** está descalificado para el hoyo (Reglas 13-4 y 30-3f).

Decisiones relacionadas con la 30-3f/2 y la 30-3f/2.5:

- 29/5 Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola; Foursome por hoyos (Match Play)

30-3f/3
Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del match cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), la bola de **A** reposaba contra la bandera pero no estaba embocada de acuerdo con la definición de "Embocada". En lugar de proceder de acuerdo con la Regla 17-4, **A** levantó la bola sin marcar su posición. Los otros tres jugadores,

creyendo que **A** había ganado el hoyo, recogieron sus bolas. Antes de que ninguno de ellos jugara desde el siguiente lugar de salida, un espectador les hizo ver que **A** no había embocado. Los jugadores inmediatamente pidieron una decisión al Comité. ¿Cuál habría sido la decisión correcta?

R **A** incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 20-1 al levantar su bola sin marcar su posición. Puesto que **A** no informó a sus contrarios de la penalidad antes de que estos levantaran bola, **A** quedó descalificado para el hoyo por proporcionar información equivocada (Regla 9-2). Puesto que la infracción de **A** perjudicó a sus contrarios, es decir, hizo que levantaran bola, el compañero de **A** también quedó descalificado para el hoyo (Regla 30-3f). Por ello, los contrarios ganaron el hoyo.

Decisiones relacionadas

- 2-5/3 El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo
- 9-2/6 El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola
- 17-4/1 Bola apoyada contra la bandera levantada antes de embocarla
- 30/5 En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario

30-3f/4
Información equivocada dada por el jugador cuyo resultado ya no cuenta en match Cuatro Bolas

P **A** y **B** juegan contra **C** y **D** en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) y la situación es la siguiente:

La bola de **A** está de 3 en green.

La bola de **B** está de 5 en bunker y es su turno de juego.

La bola de **C** está de 4 en green.

D ha levantado bola.

B hace que su bola se mueva en el bunker e incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a. **B** no informa a nadie de que ha incurrido en la penalidad de un golpe. **B** repone entonces su bola y juega a green.

Entonces, **A** termina con un 5 y **C** hace lo mismo.

B está descalificado para el hoyo por la Regla 9-2 por no informar a **C** o a **D**, antes de que **C** jugase su siguiente golpe, que él (**B**) había incurrido en un golpe de penalidad. ¿Está también **A** descalificado para el hoyo por la Regla 30-3f en base a que el hecho de que **B** no informase a **C** o a **D** de la penalidad en que había incurrido afectó negativamente al juego de **C**?

R No. **B** claramente ya no contaba y el resultado del hoyo dependía solamente de **A** y **C**. Por ello, el hecho de que **B** no informara a **C** o a **D** de la penalidad en que había incurrido no podía haber afectado negativamente al juego de **C**. (Revisada)

30-3f/5
Jugador que atiende la bandera a un contrario es golpeado por la bola del compañero del contrario que juega fuera de turno

P **A** y **B** juegan contra **C** y **D** en un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play). Es el turno de juego de **B** y **C** le atiende la bandera a petición de **B**. **A**, cuya bola está en un bunker profundo desde el que no puede ver a **C**, juega fuera de turno y su bola golpea a **C**. ¿Cuál es la decisión?

R **B** autorizó a **C** para que atendiese la bandera, lo que equivale a que **A** también le autorizó (ver la Definición de "Compañero", que señala que, en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), cuando el contexto así lo admita, la palabra "Jugador" incluye al compañero).
Por ello, **A** está descalificado para el hoyo (Regla 17-3b), pero la penalidad no se aplica a **B** (Regla 30-3f).

30-3f/6
Jugador que juega alejándose del agujero para ayudar al compañero

P En una competición Cuatro Bolas, un jugador patea intencionadamente alejándose del agujero a una posición ligeramente más alejada del punto en el que reposa la bola de su compañero y en la misma línea hacia el agujero que tiene la bola de éste. Desde allí, el jugador juega hacia el agujero, y la rodadura de su bola ayuda al compañero para determinar la caída del putt, etc. ¿Es tal procedimiento contrario a las Reglas?

R Este procedimiento es contrario al espíritu del juego. En el Juego por Hoyos (Match Play), en equidad (Regla 1-4), el jugador debería ser descalificado para el hoyo y, puesto que su acción ayudó al juego de su compañero, el compañero debería incurrir en la misma penalidad (Regla 30-3f).

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el jugador debería incurrir en una penalidad de dos golpes y, por la Regla 31-8, su compañero debería incurrir en la misma penalidad.

Decisiones relacionadas

- 2-4/6 Embocar después de la concesión del siguiente golpe
- 30-3c/1 El jugador juega la bola de su compañero

30-3f/7
El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica

P En un Cuatro Bolas, **A** y **B** son compañeros. **A** envía su golpe desde el lugar de salida fuera de límites y decide no terminar el hoyo. **B** está indeciso en la elección del palo para su segundo golpe; por lo que **A** dropa una bola cerca de la de **B** y juega hacia el green. ¿En qué penalidades se incurre?

R Puesto que el bando, es decir **A** y **B**, no había terminado el juego del hoyo, **A** estaba practicando durante el juego del hoyo y, por ello, infringió la Regla 7-2.

Como se debe entender que la infracción ayudó a **B**, éste también sería penalizado (Reglas 30-3f y 31-8).

30-3f/8
Jugador descalificado para el siguiente hoyo, lo juega

P En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), **A** practica golpes cortos hacia el green del 18 entre el juego de los hoyos 9 y 10. Por ello, **A** está descalificado para el hoyo 10 por la Regla 7-2. Si **A** jugase el hoyo 10, ¿estaría también **B**, compañero de **A**, descalificado para el hoyo 10 si al jugarlo **A** ayudase a **B**, por ejemplo, en la elección de palo?

R Puesto que **A** estaba descalificado para el hoyo 10, los golpes jugados por él en ese hoyo eran golpes de práctica. Por ello, **A** infringió la Regla 7-2 cada vez que jugó un golpe en el 10 y, si cualquiera de tales golpes ayudó a **B**, éste incurrió en la penalidad aplicable.

Decisiones relacionadas

- 30-3a/1 Compañero ausente se une al match durante el juego de un hoyo

30-3f/9
Bola del jugador movida por el compañero al jugar su propia bola

P En Cuatro Bolas por hoyos (Match Play), **A** y **B** son compañeros. Al jugar su propia bola, **B** golpea accidentalmente con su palo la bola cercana de **A** y causa que se mueva. ¿Cuál es el procedimiento?

R La respuesta depende de si la bola de **A** era visible antes de que **B** jugase.

Si la bola de **A** era visible cuando **B** dio su golpe, era razonablemente predecible que el golpe de **B** a su propia bola pudiese causar que se moviese la bola de **A**, y **B** podría haber evitado causar que se moviese la bola de **A** mediante el ejercicio de un cuidado razonable, haciendo que la bola de **A** fuese levantada bajo la Regla 22-2. En tales circunstancias, **A**

incurre en una penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a y debe reponer su bola. **B** no incurre en penalidad, asumiendo que la infracción no ayudó a **B** (Regla 30-3f).

Si la bola de **A** no era visible cuando **B** dio su golpe, no era razonablemente predecible que su golpe pudiese causar que la bola de **A** se moviese, y **A** no tiene penalidad siempre que reponga su bola.

Si **A** no repone su bola antes de dar su siguiente golpe, está descalificado para el hoyo por jugar desde lugar equivocado (Reglas 18 y 20-7).

Decisiones relacionadas

- 18-2a/21 Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada
- 18-3b/1 Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia bola

30-3f/10
La bola del jugador levantada sin autorización por su contrario en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play)

P En un match Cuatro Bolas, un contrario, sin autorización del jugador, levantó la bola de éste en el green, después de marcar su posición. ¿Tiene el contrario alguna penalidad?

R Sí. La Regla 20-1 prohíbe hacerlo. Por tanto, el contrario incurre en un golpe de penalidad por la Regla 18-3b, pero la penalidad no se aplica a su compañero (Regla 30-3f). El jugador debe reponer su bola.

Decisiones relacionadas

- 20-1/2 Bola del jugador levantada por el contrario sin autorización
- 20-1/3 Bola marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; el contrario no está de acuerdo

30-3f/11
Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero

P **A** y **B** están jugando con **C** y **D** en un Fourball Match Play. La bola de **B** está cerca del agujero en una posición que puede servir de parada para la bola de **A**. **C** requiere a **B** para que levante su bola. **B** no hace caso y **A** patea. ¿Cuál es la decisión?

R **B** está descalificado para el hoyo por no cumplir con la Regla 22-1.

Si la bola de **A** golpea a la bola de **B**, **A** estaría descalificado para el hoyo dado que la infracción de **B** ayudó a **A** (Regla 30-3f). Si las bolas no colisionan, **A** no es penalizado.

Decisiones relacionadas

- 2/3 Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos

- 2-4/8 Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola
- 16-2/4 Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera.
- 22/6 Un competidor exige que no sea levantada una bola situada donde puede ayudarle.

30-3f/12
Jugador en una competición Cuatro Bolas practica el putt en el green del último hoyo jugado después de que su compañero haya jugado desde el siguiente lugar de salida

P **A** y **B** son compañeros en una competición Cuatro Bolas. **A** estaba practicando el putt en el green del hoyo 4 después de que **B** ha jugado desde el lugar de salida del hoyo 5. ¿Ha infringido **A** la Regla 7-2?

R Sí. En el Juego por Hoyos **A** es descalificado para el hoyo 5. **B** no incurre en penalidad porque la infracción de **A** no ayuda a su juego. (Regla 30-3f). En el Juego por Golpes, **A** incurre en la penalidad de dos golpes en el hoyo 5. **B** no incurre en penalidad porque la infracción de **A** no ayuda a su juego. (Regla 31-8).

Decisiones relacionadas

- 29/3 Jugador que en un Foursome por hoyos (Match Play) practica el putt en el green del hoyo anterior después de que su compañero haya salido del siguiente lugar de salida

30-3f/13
Compañero permanece en una extensión de la línea de juego del jugador detrás de la bola

P **A** y **B** son compañeros en una competición Cuatro Bolas. La bola de **A** está en el green a 10 metros del agujero, y la bola de **B** está a 7 metros del agujero en una línea similar. Para ayudarse de cara a su propio putt, **B** permanece en una extensión de la línea de putt detrás de la bola de **A** mientras que **A** patea. ¿Cuál es la decisión?

R **A** infringió la Regla 14-2b por patear con su compañero, **B**, situado en o cerca de una extensión de la línea de putt detrás de la bola. Como la infracción de **A** ayudó a **B**, **B** incurrió también en la misma penalidad (Reglas 30-3f y 31-8).

En el Juego por Hoyos, el bando **A**-**B** pierde el hoyo.

En el Juego por Golpes, **A** incurre en una penalidad de dos golpes y **B** incurre en la misma penalidad. (Revisada)

REGLA 31

CUATRO BOLAS (FOURBALL) EN EL JUEGO POR GOLPES

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

31-1. GENERAL

Las Reglas de Golf, en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes *Reglas* específicas, se aplican en *Cuatro Bolas* en el Juego por Golpes (Stroke Play).

31-2. REPRESENTACIÓN DEL BANDO

Un *bando* puede estar representado por cualquiera de los *compañeros* para toda o para una parte de una *vuelta estipulada*; no es necesario que estén presentes ambos *compañeros*. Un *competidor* ausente puede unirse a su *compañero* entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

31-3. ANOTACIÓN DE RESULTADOS

El *marcador* está obligado a anotar, en cada hoyo, solamente el resultado bruto del *compañero* cuyo resultado ha de contar. Los resultados brutos que van a contar deben ser individualmente identificables; de otra manera el *bando* está descalificado. Solo uno de los *compañeros* necesita ser responsable del cumplimiento de la Regla 6-6b.
(Resultado equivocado - ver la Regla 31-7a).

31-4. ORDEN DE JUEGO

Las bolas que pertenecen a un mismo *bando* pueden jugarse en el orden que el *bando* considere oportuno.

31-5. BOLA EQUIVOCADA

Si un *competidor* infringe la Regla 15-3b por ejecutar un golpe a una *bola equivocada*, incurre en la penalidad de dos golpes y debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las *Reglas*. Su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *bola equivocada* le pertenezca.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el que fue jugada por primera vez la *bola equivocada*.
(Colocar y Reponer – ver la Regla 20-3)

31-6. PENALIDADES DEL BANDO

Un *bando* es penalizado por infracción de cualquiera de los *compañeros* de cualquiera de las Reglas siguientes:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición en la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

31-7 PENALIDADES DE DESCALIFICACIÓN

a. Por infracción de uno de los compañeros:

Un *bando* está descalificado de la competición si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las Reglas siguientes:

- Regla 1-3 Acuerdo para no aplicar Reglas
- Regla 3-4 Negativa a cumplir una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 o 5-2 La Bola
- Regla 6-2b Hándicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmar y devolver la tarjeta
- Regla 6-6d Resultado equivocado para un hoyo
- Regla 6-7 Demora indebida; Juego lento
- Regla 7-1 Práctica antes o entre vueltas
- Regla 10-2c Los Bandos Acuerdan Jugar Fuera de Turno
- Regla 11-1 Acomodar
- Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 22-1 Bola que ayuda al juego
- Regla 31-3 Resultados brutos que cuentan no identificables individualmente
- Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el Comité

b. Por infracción de los dos compañeros

Un *bando* es descalificado de la competición:

(i) Si cada uno de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación por infracción de la Regla 6-3 (Hora de salida y grupos) o la Regla 6-8 (interrupción del juego) o,

(ii) Si, en el mismo hoyo, cada uno de los *compañeros*, infringe una *Regla* en la cual la penalidad es descalificación de la competición o para un hoyo.

c. Para el Hoyo Solamente

En todos los demás casos en que la infracción de una Regla daría lugar a la descalificación, el *competidor* es descalificado solamente para el hoyo en el que ha existido infracción.

31-8. EFECTO DE OTRAS PENALIDADES

Si la infracción de una *Regla* por un *competidor* ayuda al juego de su *compañero*, el *compañero* incurre en la penalidad aplicable además de la penalidad incurrida por el *competidor*.

En todos los demás casos en donde un *competidor* incurre en penalidad por infracción de una *Regla*, la penalidad no se aplica a su *compañero*.

CUATRO BOLAS POR GOLPES (STROKE PLAY): GENERAL

31/1
Ejemplos de decisiones cuando se juega simultáneamente Cuatro Bolas Juego por Golpes (Stroke Play) y competición individual.

Cuando los competidores toman parte en competiciones por golpes simultáneas, siempre que sea posible, las Reglas se aplicarán solamente a la competición afectada. Cuando no es posible separar las competiciones, la competición Cuatro Bolas tiene preferencia. La excepción está relacionada con la Regla 8-1 (consejo) ya que dos compañeros no pueden intercambiar consejo si ambos están jugando en la competición individual; si solo uno de ellos está jugando en la competición individual, pueden intercambiar consejo.

A y **B** son compañeros en una competición Cuatro Bolas por golpes y simultáneamente están jugando una competición individual por golpes; los siguientes son ejemplos de aplicación de las Reglas en tal formato:

(1) **B** mueve la bola de **A** sin que las Reglas lo permitan. En una competición Cuatro Bolas **A** incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-2a) pero no incurre en penalidad en la competición individual. **B** no incurre en penalidad en ninguna de las competiciones.

(2) En el tercer hoyo se descubre que **B** comenzó su vuelta con 15 palos. En una competición Cuatro Bolas, el bando **A-B** incurre en una penalidad total de cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos) pero **A** no incurre en penalidad en la competición individual. **B** incurre en una penalidad total de cuatro golpes en la competición individual.

(3) Durante la vuelta, **B** ejecuta un golpe a una bola no conforme. En la competición Cuatro Bolas el bando **A-B** está descalificado (Reglas 5-1 y 31-7a) pero **A** no incurre en penalidad en la competición individual. **B** está descalificado de la competición individual.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 31: Ver "Fourball (Cuatro Bolas) Stroke Play" en el Índice

CUATRO BOLAS POR GOLPES (STROKE PLAY): REPRESENTACIÓN DEL BANDO

31-2/1
Jugador ausente se une al compañero después de que el compañero-competidor juegue desde el lugar de salida pero antes de que lo haga su compañero

P En una competición Cuatro Bolas por golpes, **A** y **B** están jugando con **C** y **D**. Tenían la salida a las 9:00 am. **D** llega a las 9:01 am, después de que **A** haya jugado pero antes de que lo hayan hecho **B** y **C.** ¿Puede **D** jugar el primer hoyo?

R **D** llegó tarde a su hora de salida y por ello **D** puede jugar el primer hoyo, añadiendo la penalidad de dos golpes prescrita por la Regla 6-3a a su resultado para ese hoyo. La Regla 31-2 permite a un jugador ausente unirse a su compañero antes de que éste haya comenzado el juego de un hoyo. Como **C** no había jugado todavía desde el lugar de salida, **D** se puede unir a él.

Si **D** llegara más tarde durante la vuelta, podría unirse a su compañero entre hoyos sin penalidad, siempre que **C** no hubiese jugado aún desde el siguiente lugar de salida, independientemente de que **A** y/o **B** lo hubiesen hecho. (Revisada)

CUATRO BOLAS POR GOLPES (STROKE PLAY): ANOTACIÓN DE RESULTADOS

31-3/1
Resultado bruto del compañero con mejor resultado neto, omitido en la tarjeta

P En un Cuatro Bolas hándicap por golpes (Stroke Play), los dos compañeros **A** y **B** hicieron 4 en el hoyo 8; **A** no tenía punto en el hoyo, pero **B** sí. El marcador, que era un compañero-competidor, anotó un resultado bruto de 4 para **A**, que no tenía punto, y no anotó ningún resultado bruto a **B**. Sin embargo, el marcador anotó también un neto de 3 en la columna de mejor bola.

Al terminar la vuelta, la tarjeta de resultados, correcta en todo lo demás, fue firmada y devuelta al Comité. Tanto el marcador como los compañeros fueron interrogados y quedó claro que ambos compañeros tenían un resultado bruto de 4 en el hoyo 8. ¿Cuál es la decisión?

R Bajo la Regla 6-6b y 31-3, era responsabilidad de uno de los compañeros comprobar el resultado bruto mejor-bola del bando en cada hoyo antes de firmar la tarjeta de resultados.

Al comprobar la tarjeta de resultados, el compañero correspondiente debería haberse dado cuenta que no se había anotado el resultado bruto de **B** en el hoyo 8 y debería haber corregido el error. Como no lo hizo, el 4 bruto de **A** es el resultado del bando en el hoyo. Es

responsabilidad del Comité - y no del competidor - anotar el resultado neto de la mejor bola en cada hoyo.

Decisiones relacionadas

- 6-6d/1 Total correcto pero falta anotar un hoyo

CUATRO BOLAS POR GOLPES (STROKE PLAY): ORDEN DE JUEGO

31-4/1
Jugador que renuncia a su turno de juego; circunstancias bajo las que puede completar el hoyo

P **A** y **B** son compañeros en un Cuatro Bolas por golpes (Stroke Play). El golpe de salida de **A** en un par 3 sobre el agua queda en reposo en el obstáculo de agua. Como el golpe de salida de **B** va a green, **A** decide no jugar una bola de acuerdo con la Regla 26-1 y se dirige al green. **B** hace cuatro putts y su resultado para el hoyo es 5. ¿Puede **A** volver al lugar de salida y poner otra bola en juego bajo la Regla 26-1?

R Sí. Sin embargo, puede estar sujeto a penalidad por la Regla 6-7, por demora indebida.

Decisiones relacionadas

- 30-3b/2 Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play)

31-4/2
Hasta qué punto puede un bando jugar en el orden que consideren mejor

La Regla 31-4, que es una excepción a la Regla 10-2 (Orden de Juego), permite a un bando jugar en el orden que consideren mejor. Generalmente, un bando ejerce sus derechos de acuerdo con la Regla 31-4 por razones estratégicas. Sin embargo, al hacerlo el bando no debe incurrir en demora indebida (Regla 6-7).

A continuación se establecen unos ejemplos de un bando (competidores **A** y **B**) que juegan en un orden distinto al establecido en la Regla 10-2b y cuando una penalidad por la Regla 6-7 sería apropiada:

(a) La bola de **A** está en green a dos metros del agujero y juega antes de que lo haga **B**, cuya bola está en green a 6 metros del agujero: no hay penalidad.

(b) La bola de **A** reposa mal en un obstáculo a 30 metros del agujero y juega antes de que lo haga **B**, cuya bola está en la calle a 50 metros del agujero: no hay penalidad.

(c) La bola de **A** está a 200 metros del agujero en un par 5 y juega su segundo golpe antes de que lo haga **B** que está a 220 metros del agujero: no hay penalidad.

(d) En la situación **(c)** anterior, la bola de **A** queda en reposo a 30 metros del green. El bando decide que **A** juegue su tercer golpe antes de que **B** juegue su segundo golpe: **B** es penalizado con dos golpes por infracción de la Regla 6-7.

CUATRO BOLAS POR GOLPES (STROKE PLAY): PENALIDADES DEL BANDO

Decisiones relacionadas con la Regla 31-6:

- 4-4a/10 Infracción de la Regla de 14 palos en Juego por Golpes (Stroke Play) descubierta en el hoyo 8; donde se aplica la penalidad
- 30-3/2 Efecto de las penalidades de estado del match en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro-bolas

CUATRO BOLAS POR GOLPES (STROKE PLAY): PENALIDADES DE DESCALIFICACIÓN

31-7a/1
El competidor anota el resultado en un hoyo que no ha terminado

P **A** y **B** son compañeros en un Cuatro Bolas por golpes (Stroke Play). En el hoyo 10, **A** levanta bola y **B** termina con 5 golpes. El marcador anota un 6 para **A** y un 5 para **B**. La tarjeta se devuelve con estos resultados anotados. ¿Se incurre en alguna penalidad por devolver **A** y **B** una tarjeta en la que figura un resultado para **A** en un hoyo que no había terminado?

R No. La Regla 31-7a señala que la descalificación de un bando por la Regla 6-6d se aplica solamente si el resultado anotado para el compañero cuyo resultado cuenta es más bajo que el que realmente hizo. El resultado anotado para **A** en el hoyo 10 no era el resultado más bajo en ese hoyo para el bando **A-B**. Por ello no se aplica ninguna penalidad.

Decisiones relacionadas

- 32-2a/1 Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando

31-7a/2
Resultado bruto más bajo atribuido a compañero equivocado

P **A** y **B** eran compañeros en un Cuatro Bolas por golpes (Stroke Play). En el hoyo 11, **A** levantó bola y **B** acabó en 4 golpes. El marcador, inadvertidamente, anotó un resultado de 4 para **A**. La tarjeta se entregó. ¿Cuál es la decisión?

R El resultado de 4 anotado para **A** fue el resultado bruto del bando a tener en cuenta. Como era inferior al realmente conseguido por **A,** el bando está descalificado por la Regla 31-7a.

Decisiones relacionadas

- 32-2a/2 Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; los resultados del bando cambiados en un hoyo con ventaja para el bando

CUATRO BOLAS POR GOLPES (STROKE PLAY): CONSECUENCIA DE UNA PENALIDAD PARA EL COMPAÑERO

31-8/1
El competidor levanta un impedimento suelto del bunker cuando su bola y la de su compañero están en el mismo bunker

P **A** y **B** son compañeros en una competición Cuatro Bolas por golpes (Stroke Play). Las bolas de **A** y **B** están en el mismo bunker. **A** levanta un impedimento suelto del bunker por lo que está penalizado con dos golpes por infracción de la Regla 13-4. ¿Incurre **B** en penalidad?

R Si la infracción de **A** ayudó al juego de **B**, también éste estará penalizado con dos golpes (Regla 31-8). En otro caso, **B** no incurre en penalidad.

Decisiones relacionadas

- 13-4/17 Impedimento suelto quitado en un obstáculo de agua; el jugador decide entonces jugar de fuera del obstáculo de agua
- 30-3f/1 Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él

REGLA 32

COMPETICIONES CONTRA BOGEY, CONTRA PAR Y STABLEFORD

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

32-1. CONDICIONES

Las competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, son modalidades de Juego por Golpes (Stroke Play) en las que se juega contra un resultado fijado para cada hoyo. Se aplican las *Reglas* del Juego por Golpes (Stroke Play), en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes Reglas específicas.

En competiciones hándicap Contra Bogey, Contra Par y Stableford, el *competidor* con el resultado neto más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *lugar de salida*.

a. Competiciones Contra Bogey y Contra Par

El recuento para las competiciones Contra Bogey y Contra Par se hace como en el Juego por Hoyos (Match Play). Cualquier hoyo en el que un *competidor* no anota el resultado se considerará como perdido. El ganador es el *competidor* que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El *marcador* es responsable de anotar solamente el número bruto de *golpes* en cada hoyo en el que el *competidor* obtenga un resultado neto igual o inferior que el resultado fijado.

Nota 1: El resultado del *competidor* se ajusta deduciendo un hoyo u hoyos, bajo la Regla aplicable cuando se incurre en una penalidad, que no sea descalificación, bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición en la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

El *competidor* es el responsable de comunicar los hechos al *Comité*, cuando exista una infracción, antes de entregar su tarjeta, para que el *Comité* pueda aplicar la penalidad. Si el *competidor* no comunica la infracción al *Comité*, está descalificado.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, o infringe la Regla 6-7 (Demora Indebida; Juego Lento), el *Comité* deducirá un hoyo de la suma de hoyos. En caso de reincidencia bajo la Regla 6-7, ver la Regla 32-2a.

b. Competiciones Stableford

El recuento en las competiciones Stableford se hace por puntos obtenidos en relación con un resultado fijado para cada hoyo, como sigue:

Hoyo jugado en	**Puntos**
Más de un golpe sobre el resultado fijado o resultado no entregado	0
Un golpe más del resultado fijado	1
El resultado fijado	2
Un golpe menos del resultado fijado	3
Dos golpes menos del resultado fijado	4
Tres golpes menos del resultado fijado	5
Cuatro golpes menos del resultado fijado	6

El ganador es el *competidor* que obtiene el mayor número de puntos.

El *marcador* es responsable de anotar solamente el resultado bruto de *golpes* en cada hoyo donde el resultado neto del *competidor* obtiene uno o más puntos.

Nota 1: Si un *competidor* infringe una Regla en la cual hay una penalidad máxima por vuelta, debe comunicar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta; si no lo hace así, está descalificado. El *Comité* deducirá, del total de puntos logrados en la vuelta, dos puntos por cada hoyo en los que la infracción ha tenido lugar con una deducción máxima de cuatro puntos por vuelta por cada Regla infringida.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, o infringe la Regla 6-7 (Demora Indebida; Juego Lento), el *Comité* deducirá dos puntos del total de puntos logrados en la vuelta. En caso de reincidencia bajo la Regla 6-7, ver la Regla 32-2a.

Nota 3: Con el fin de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), establecer directrices de ritmo de juego, incluyendo tiempos máximos permitidos para realizar una *vuelta estipulada*, un hoyo o un *golpe*.

El *Comité* puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla como sigue:

Primera infracción: Deducción de un punto del total de puntos obtenidos en la vuelta;

Segunda infracción: Deducción de dos puntos adicionales del total de puntos obtenidos en la vuelta;

Reincidencia: Descalificación

32-2. PENALIDADES DE DESCALIFICACIÓN

a. De la Competición

Un *competidor* está descalificado de la competición si incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3 — Acuerdo para Excluir las Reglas
- Regla 3-4 — Negativa a cumplir con una Regla
- Regla 4 — Palos
- Regla 5-1 o 5-2 — La Bola

- Regla 6-2b — Hándicap
- Regla 6-3 — Horario de Salida y Grupos
- Regla 6-4 — Caddie
- Regla 6-6b — Firmar y Devolver la Tarjeta
- Regla 6-6d — Resultado Equivocado en un Hoyo, por ejemplo cuando el resultado anotado es más bajo del realmente obtenido, excepto que no se incurre en penalidad cuando una infracción de esta Regla no afecta al resultado del hoyo.
- Regla 6-7 — Demora Indebida; Juego Lento
- Regla 6-8 — Interrupción del juego
- Regla 7-1 — Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 11-1 — Acomodar
- Regla 14-3 — Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 22-1 — Bola que ayuda al juego
- Regla 33-7 — Penalidad de descalificación impuesta por el Comité

b. Para un Hoyo
En todos los demás casos donde la infracción de una *Regla* daría como resultado la descalificación, el *competidor* está descalificado solamente para el hoyo en el que se produjo la infracción.

COMPETICIONES CONTRA BOGEY, CONTRA PAR Y STABLEFORD: CONDICIONES

32-1/1
Competición por golpes jugada simultáneamente con un Contra Bogey, Contra Par o Stableford

P ¿Es permisible que un jugador compita simultáneamente en una competición Contra Bogey, Contra Par o Stableford y en una competición por golpes (Stroke Play)?

R Sí, dado que las competiciones Contra Bogey, Contra Par o Stableford son modalidades de competiciones por golpes (Stroke Play).

Decisiones relacionadas
- 33-1/6 Jugadores en Juego por Hoyos (Match Play) compiten simultáneamente en una competición por golpes.

32-1/2
Omitir hoyos en competiciones Contra Bogey, Contra Par o Stableford

P En una competición Contra Bogey, Contra Par o Stableford, ¿puede un jugador omitir, por ejemplo, dos hoyos de la vuelta y entregar el resultado de 16 hoyos?

R Sí. De acuerdo con la Regla 32-1a cualquier hoyo en que no figure resultado en una competición Contra Bogey o Contra Par, se considera perdido. Conforme a la Regla 32-1b si en una competición Stableford no figura ningún resultado en un hoyo, el competidor no suma puntos en ese hoyo.

COMPETICIONES CONTRA BOGEY, CONTRA PAR Y STABLEFORD: DESCALIFICACIÓN DE LA COMPETICIÓN

32-2a/1
Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando

P **A** y **B** eran compañeros en una competición Cuatro Bolas Stableford hándicap. En un hoyo en el que **A** (pero no **B**) recibía un punto de hándicap, **A** hizo 4 (3 neto) y **B** hizo 5. El marcador, sin darse cuenta, intercambió los resultados, anotando 5 (neto 4) para **A** y 4 para **B**. La tarjeta fue devuelta con dichos resultados. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad. Aunque el resultado de 4 anotado a **B** era más bajo que el que realmente hizo, dado que no era inferior que el resultado anotado de 4 neto de **A** (que era superior al que realmente hizo), no se infringió la Regla 31-7a. Tampoco se infringió la Regla 32-2a, pues el error no afectó al resultado del hoyo.

La misma decisión se aplicaría en competiciones Cuatro Bolas Contra Bogey o Contra Par hándicap.

Decisiones relacionadas

- 31-7a/1 El competidor anota el resultado en un hoyo que no ha terminado

32-2a/2
Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; los resultados del bando cambiados en un hoyo con ventaja para el bando

P **A** y **B** eran compañeros en una competición Cuatro Bolas Stableford hándicap. En un hoyo, **A** hizo 4 (3 neto) y **B** hizo 5 (4 neto). El marcador, inadvertidamente, cambió los resultados poniendo 5 (4 neto) para **A** y 4 (3 neto) para **B**. La tarjeta se entregó con estos resultados anotados. ¿Cuál es la decisión?

R El resultado anotado de 4 (3 neto) para **B** era el resultado anotado más bajo. Como era más bajo que el resultado que **B** realmente había hecho y era también más bajo que el anotado para **A** de 5 (4 neto), el resultado del hoyo se vio afectado y el bando está descalificado por aplicación de la Regla 32-2a por infracción de la Regla 31-7a.

La misma decisión se aplicaría en una competición Cuatro Bolas Contra Bogey o Contra Par hándicap.

Decisiones relacionadas

- 31-7a/2 Resultado bruto más bajo atribuido a compañero equivocado

32-2a/3
Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior afecta resultado del hoyo

P En una competición Stableford hándicap contra un resultado fijo de par, un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta al Comité con un resultado de 6 en el hoyo 9 cuando su resultado fue realmente 7. El hoyo 9 es un par 4 en el que el competidor recibe un punto de hándicap. ¿Cuál es la decisión?

R Como la entrega de un resultado inferior afectó al resultado del hoyo, es decir, el competidor sumaría 1 punto en ese hoyo cuando no tenía que haber sumado ninguno, el competidor está descalificado por la Regla 32-2a por una infracción de la Regla 6-6d.

32-2a/4
Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior que no afecta al resultado del hoyo

P En una competición Stableford hándicap contra un resultado fijo de par, un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta al Comité con un resultado de 6 en el hoyo 11 cuando su resultado fue realmente 7. El hoyo 11 es un par 4 en el que el competidor no recibe ningún punto de hándicap. ¿Cuál es la decisión?

R Como la entrega de un resultado inferior no afectó al resultado del hoyo, es decir, el competidor no sumaría ningún punto en ese hoyo a pesar de haber entregado un resultado de 6 en vez de 7, no hay penalidad (Regla 32-2a).

32-2a/5
Competición contra Bogey o Contra Par hándicap; anotación de resultado bruto inferior no afecta al resultado del hoyo

P En una competición Contra Bogey o Contra Par hándicap, un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta al Comité con un resultado de 3 en el hoyo 10 cuando su resultado fue realmente 4. El hoyo 10 es un par 4 en el que el competidor recibe un punto de hándicap. ¿Cuál es la decisión?

R Como la anotación de un resultado inferior no afectó al resultado del hoyo porque el competidor habría ganado el hoyo a pesar de anotar un 3 en lugar de un 4, no hay penalidad (Regla 32-2a).

COMPETICIONES CONTRA BOGEY, CONTRA PAR Y STABLEFORD: DESCALIFICACIÓN PARA EL HOYO

32-2b/1
Infracción de Regla por los dos compañeros en el mismo hoyo en Cuatro Bolas Stableford

P **A** y **B** son compañeros en una competición Cuatro Bolas Stableford. Durante el juego de un hoyo, **A** y **B** se dan cuenta de que han intercambiado sus bolas en el hoyo anterior. ¿Cuál es la decisión?

R No se descalifica a **A** y **B** de la competición sino solamente para el hoyo en el que cambiaron sus bolas, en el que no suman ningún punto.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 32: Ver "Contra Bogey", "Contra Par" y "Stableford" en el Índice

REGLA 33

EL COMITÉ

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica "cursiva" y están ordenados alfabéticamente en la sección "Definiciones". Ver páginas 7-18

33-1. CONDICIONES; EXCLUIR UNA REGLA

El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales se ha de jugar una competición.

El *Comité* no está autorizado a excluir una Regla de Golf.

Ciertas *Reglas* específicas que rigen el Juego por Golpes (Stroke Play) son tan sustancialmente diferentes de aquellas que rigen el Juego por Hoyos (Match Play) que la combinación de las dos modalidades de juego no es factible y no está permitida. El resultado de un partido jugado en estas circunstancias es nulo y no válido y, en una competición por golpes (Stroke Play) los *competidores* están descalificados.

En el Juego por Golpes (Stroke Play) el *Comité* puede limitar las funciones de un *árbitro*.

33-2. EL CAMPO

a. Definición de Límites y Márgenes

El *Comité* debe definir con precisión:

(i) el *campo* y los *fuera de límites*,

(ii) los márgenes de los *obstáculos de agua* y *obstáculos de agua lateral*,

(iii) el *terreno en reparación*, y

(iv) las *obstrucciones* y partes integrantes del *campo*

b. Agujeros Nuevos

Deberían hacerse *agujeros* nuevos el día en el que comienza una competición por golpes, y en cualquier otra ocasión en que el *Comité* lo considere necesario, siempre que todos los *competidores* en una misma vuelta jueguen con cada uno de los *agujeros* situados en la misma posición.

Excepción: Cuando es imposible reparar un *agujero* dañado, de forma que se ajuste a la Definición, el *Comité* puede hacer un nuevo *agujero* en una posición similar cercana.

Nota: Cuando una sola vuelta se va a jugar en más de un día, el *Comité* puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que los *agujeros* y los *lugares de salida* pueden situarse en lugares diferentes en cada día de la competición, siempre que, en un mismo día, todos los *competidores* jueguen con cada *agujero* y cada *lugar de salida* en la misma posición.

c. Campo de Prácticas
Donde no haya un campo de prácticas disponible fuera del área de un *campo* de competición, el *Comité* debería establecer, si fuera factible, la zona en la que los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competición. En cualquier día de una competición por golpes, el *Comité* no debería normalmente permitir practicar en o hacia un *green* o desde un *obstáculo* del *campo* de la competición.

d. Campo Injugable
Si el *Comité* o su representante autorizado considera que por alguna razón el *campo* no está en condiciones de juego o que hay circunstancias que hacen imposible la realización apropiada del juego, puede, en el Juego por Hoyos (Match Play) o en el Juego por Golpes (Stroke Play), ordenar una suspensión temporal del juego o, en el Juego por Golpes (Stroke Play), declarar nulo y no valido el juego y cancelar todos los resultados de la vuelta en cuestión. Cuando se cancela una vuelta, todas las penalidades incurridas en esa vuelta se cancelan.
(Procedimiento de la interrupción y reanudación del juego - ver la Regla 6-8)

33-3. HORARIO DE SALIDA Y GRUPOS

El *Comité* debe establecer las horas de salida y, en el Juego por Golpes (Stroke Play), organizar los grupos en los que deben jugar los *competidores*.

Cuando una competición por hoyos se juega en un período prolongado, el *Comité* establecerá el límite de tiempo dentro del cual debe completarse cada vuelta. Cuando los jugadores están autorizados para fijar la fecha de su partido dentro de esos límites, el *Comité* debería anunciar que el partido debe jugarse a una hora determinada del último día del período, salvo que los jugadores acuerden hacerlo en una fecha anterior.

33-4. TABLA DE APLICACIÓN DE LOS PUNTOS DE HÁNDICAP

El *Comité* debe publicar una tabla indicando el orden de los hoyos en el que se conceden o reciben los *golpes* de hándicap.

33-5. TARJETA DE RESULTADOS

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* debe proporcionar a cada *competidor* una tarjeta de resultados que contenga la fecha y el nombre del *competidor* o, en *foursome* o *Cuatro Bolas (four ball)* en el Juego por Golpes (Stroke Play), los nombres de los *competidores*.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* es responsable de la suma de los resultados y de la aplicación del hándicap que figura en la tarjeta.

En *Cuatro Bolas (four ball)* en el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* es el responsable de anotar el resultado de la mejor bola en cada hoyo y en el proceso aplicar los hándicaps anotados en la tarjeta, y sumar los resultados de la mejor bola.

En competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, el *Comité* es el responsable de aplicar el hándicap anotado en la tarjeta y determinar el resultado en cada hoyo así como el resultado global o puntos totales.

Nota: El *Comité* puede requerir que cada *competidor* anote la fecha y su nombre en su tarjeta de resultados.

33-6. DESEMPATES

El *Comité* debe anunciar la forma, día y hora para la resolución de un partido empatado o un empate y si ha de jugarse en términos de igualdad o con hándicap.

Un partido (match) empatado no debe ser decidido como el Juego por Golpes (Stroke Play). Un empate en el Juego por Golpes (Stroke Play) no debe decidirse con un partido (match).

33-7. PENALIDAD DE DESCALIFICACIÓN; DISCRECIÓN DEL COMITÉ

Una penalidad de descalificación puede dejar de aplicarse, modificarse o imponerse en excepcionales casos individuales, si el *Comité* considera justificada tal acción.

Cualquier penalidad inferior a la descalificación no debe ser anulada o modificada.

Si un *Comité* considera que un jugador es culpable de una grave infracción de la etiqueta, puede imponer una penalidad de descalificación bajo esta Regla.

33-8. REGLAS LOCALES

a. Criterio

El *Comité* puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales locales si son coherentes con los criterios seguidos en el Apéndice I.

b. Dejar de Aplicar o Modificar una Regla

Una Regla de Golf no debe ser dejada de aplicar a causa de una Regla Local. Sin embargo, si un *Comité* considera que las condiciones anormales locales interfieren con el apropiado desarrollo del juego hasta el extremo de que sea necesario establecer una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, la Regla Local debe ser autorizada por la Real Federación Española de Golf , quien en caso necesario consultará con el R&A.

EL COMITÉ; GENERAL

33/1
Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité

P Si se acumulan en el green durante una vuelta agua accidental, hojas, arena u otros impedimentos sueltos ¿sería apropiado para el Comité el quitarlos?

R Sí. El Comité puede hacer lo que sea necesario para eliminar la condición, por ejemplo, usar un enjugador de goma o un cepillo o soplar la superficie del green. No es necesario que el Comité suspenda el juego para tomar esas medidas.

En tales casos, el Comité puede cuando sea necesario contar con la ayuda de los jugadores para eliminar la condición. Sin embargo, un jugador infringiría la Regla 13-2 si

estuviera secando agua accidental en su línea de juego o línea de putt sin la autorización del Comité.

Decisiones relacionadas

- 16-1a/4 Quitar agua accidental del agujero
- 16-1d/4 Probar la humedad de la superficie del green detrás de la bola
- 33-2d/2 Agujero rodeado por agua accidental

33/2 (Reservada)

33/3
Los dos finalistas descalificados en Match Play (Juego por Hoyos)

Si los dos finalistas de una competición por hoyos (Match Play) son descalificados, el Comité puede decidir concluir el evento sin un ganador. Alternativamente, el Comité puede elegir que los que perdieron las semifinales jueguen un match para determinar el ganador de la competición.

33/4 (Reservada)

33/5 (Reservada)

33/6
Mapa del green indicando la posición del agujero en el lugar de salida

P En el lugar de salida de cada hoyo, el Comité ha puesto un mapa del green en el que se indica la posición del agujero en el green. ¿Puede hacerse?

R Sí. Colocar esos mapas no es contrario a las Reglas.

33/7
Si un jugador descalificado en Match Play (Juego por Hoyos) tiene derecho a un premio que ha ganado antes de la descalificación

P Si un jugador es descalificado en una competición por hoyos (Match Play), ¿tiene derecho a cualquier premio que haya ganado previamente en la competición?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 33-1/13 Competidor descalificado para la competición hándicap reclama el premio scratch

33/8
Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador.

P En una competición Stroke Play (Juego por Golpes) por equipos de tres jugadores a 72 hoyos, el resultado de un equipo para cada vuelta es la suma de los dos mejores resultados de la vuelta. En la primera de las cuatro vueltas, un jugador es descalificado bajo la regla 6-3a. ¿Puede este jugador jugar en las siguientes vueltas y que cuente su resultado?

R Sí. La descalificación sólo se aplica a esa vuelta de la competición. Esto se aplica a todas las pruebas en las cuales no todos los resultados son usados para determinar el ganador (ej. una competición individual en la cual sólo cuentan los tres mejores resultados del jugador, en cuatro vueltas).

Sin embargo, si el jugador hubiera sido descalificado bajo la regla 33-7 o por una grave infracción de la Regla 1-2, corresponde al Comité determinar si esta descalificación debería ser sólo para la vuelta o para toda la competición.

Decisiones relacionadas

- 6-2b/5 Competición en la que se utilizan los dos mejores resultados de cuatro vueltas para determinar el ganador; competidor que entrega su tarjeta con un hándicap superior

Otras Decisiones relacionadas con el Comité: Ver "Comité" en el Índice

ESTABLECIMIENTO DE LAS CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

33-1/1
Modificación de las condiciones una vez iniciada la competición

P Una condición de una competición por golpes establece que los resultados deben ser entregados no más tarde de las 7:30 de la tarde. A las cinco, un miembro del Comité amplía el plazo para acomodar a cuatro competidores que llegan tarde. ¿Es correcto?

R No. Una vez comenzada una competición, solamente deberían alterarse las condiciones en circunstancias excepcionales. En este caso no se dan estas circunstancias.

33-1/2
Número de hoyos reducido durante una competición de Juego por Golpes (Stroke Play)

P En una competición por golpes (Stroke Play) a 72 hoyos que se juega en cuatro días consecutivos, han de jugarse 18 hoyos cada día. El tercer día, todos los competidores terminan los 9 primeros hoyos pero algunos continúan jugando los nueve segundos. En este momento el campo se queda impracticable por la fuerte lluvia y se suspende el juego. La lluvia continúa y no se puede reanudar el juego ese día. ¿Qué opciones tiene el Comité?

R Por las Reglas 33-1 y 33-2d, el Comité puede elegir entre:

(a) reanudar el juego al día siguiente y terminar la tercera vuelta y entonces jugar los últimos 18 ese día o en uno posterior,

(b) cancelar la tercera vuelta, volverla a jugar al siguiente día y jugar los últimos 18 ese día o en uno posterior,

(c) reducir a tres el número de vueltas de la competición y terminar al día siguiente la tercera vuelta suspendida o cancelar la tercera vuelta y volverla a jugar en un día posterior, o

(d) cancelar la tercera y cuarta vuelta y declarar ganador al líder tras los 36 hoyos.

Las soluciones (c) y (d) no son aconsejables. Es preferible no reducir el número de vueltas de una competición una vez iniciada.

El Comité no tiene autoridad para reducir el número de hoyos de una vuelta estipulada una vez comenzada ésta.

Decisiones relacionadas

- 33-2d/1 Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta

33-1/3
Salida de jugadores por los lugares de salida del 1 y del 10

P ¿Puede el Comité dar las salidas de una competición por los lugares de salida del 1 y del 10?

R Sí. Ver la Definición de "Vuelta Estipulada", que dice que los hoyos han de jugarse en la secuencia correcta salvo que el Comité lo autorice de otra forma.

33-1/3.5
En una competición Foursome puede haber restricción acerca de quién juega en el primer lugar de salida

P La Regla 29-1 establece que en un Foursome "los compañeros de bando deben jugar de forma alterna desde los lugares de salida y darán golpes alternos durante el juego de cada

hoyo". Sin embargo, es una cuestión personal decidir qué compañero sale en el primer lugar de salida. ¿Puede un Comité en una competición Foursome estipular qué compañero debe jugar desde el primer lugar de salida?

R Sí.

33-1/4
Match decidido mediante modalidad equivocada por acuerdo de los jugadores

P Los cuatro participantes de la primera ronda de un Cuatro Bolas Match Play creyeron que la competición era un Foursome. Jugaron así el primer hoyo y al darse cuenta de su error, en vez de volver atrás y comenzar de nuevo en Cuatro Bolas, se pusieron de acuerdo, **(a)** para continuar jugando Foursome y **(b)** que quien perdiese el Foursome daría como ganador a sus contrarios para el Cuatro Bolas.

El asunto llegó a conocimiento del Comité después de que el bando a quien se le había dado ganador llegara a la semifinal de la competición Cuatro Bolas por hoyos. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El bando debería ser descalificado por la Regla 1-3 por ponerse de acuerdo y decidir el match de forma distinta a la señalada en las condiciones y el Comité debería decidir cómo debería terminarse la competición.

Decisiones relacionadas

- 2-4/21 Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el match
- 6-1/1 Forma de juego errónea utilizada en Match Play

33-1/5
Competidor participante en una competición por golpes (Stroke Play) lo hace con dos jugadores que jugaban por hoyos (Match Play)

P Un competidor en una competición por golpes (Stroke Play) no tenía otro competidor con quien jugar. Por ello, se juntó a dos jugadores que jugaban un partido por hoyos (Match Play) y uno de ellos le hizo de marcador. ¿Constituye esto combinar Match Play y Stroke play en contra de la Regla 33-1?

R No. El competidor jugaba solamente por golpes (Stroke Play) y los otros dos únicamente por hoyos (Match Play). El Comité debería, a posteriori, nombrar marcador del competidor a quien actuó como tal (ver Definición de "Marcador").

Decisiones relacionadas

- 6-6a/1 Competidor solo, designa su marcador

33-1/6
Jugadores en Juego por Hoyos (Match Play) compiten simultáneamente en una competición por golpes.

P Por desconocer las Reglas, **A** y **B** jugaron un partido por hoyos (Match Play) y al mismo tiempo compitieron en una competición por golpes (Stroke Play). ¿Qué debería hacer el Comité?

R De acuerdo con la Regla 33-1, el resultado del match es nulo e inválido, y **A** y **B** están descalificados de la competición por golpes. Si el match debía jugarse cualquier día dentro de un periodo establecido, **A** y **B** deberán volver a jugar dentro de dicho periodo. Si ya es demasiado tarde para hacerlo, **A** y **B** están descalificados de la competición por hoyos, a no ser que uno de ellos le conceda el match al otro.

Decisiones relacionadas

- 32-1/1 Competición por golpes jugada simultáneamente con un Contra Bogey, Contra Par o Stableford

33-1/7
Responsabilizar al competidor de la suma de resultados

P ¿Puede un Comité poner en las condiciones de la competición que el competidor será responsable de la suma de los resultados?

R No. Esta condición modificaría la Regla 33-5.

Decisiones relacionadas

- 6-6a/6 Exigencia de marcar con iniciales la corrección de resultados
- 6-6b/8 Obligación de que el resultado sea introducido en ordenador

33-1/8
Utilización de coches de golf en competiciones

P ¿Puede un jugador utilizar un coche de golf durante una competición?

R Sí. Salvo que este tipo de equipo esté prohibido en las condiciones de la competición (Regla 33-1).

33-1/9 (Reservada)

33-1/9.5
Infracción de la condición sobre transporte por el caddie

P El Comité ha adoptado la Condición sobre Transporte del Apéndice I como condición de la competición. Durante la vuelta estipulada, el caddie de un jugador acepta que le lleven en un coche de golf sin la autorización del Comité. ¿Se le penaliza al jugador por la infracción del caddie?

R Sí. El jugador es responsable de cualquier infracción de una Regla o condición de competición por su caddie e incurre en la penalidad aplicable (Regla 6-1).

Decisiones relacionadas

- 6-4/2.5 Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (trolley)
- 33-8/4 Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf

33-1/10 (Reservada)

33-1/11 (Reservada)

33-1/11.5
Consideración del capitán de equipo o monitor

P ¿Puede un Comité, en las condiciones de una competición por equipos, especificar que durante la vuelta estipulada, el capitán o el monitor forman parte del match o del bando del competidor, es decir, no son causa ajena?

R Sí. Si se adopta esta condición, el jugador (o jugadores) o en algunas circunstancias, el equipo sería responsable de cualquier infracción de las Reglas cometidas por el capitán o el monitor.

Otras Decisiones relacionadas: Ver "Equipos" en el Índice

33-1/12
Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité

P Los jugadores en un Cuatro Bolas Match Play (Juego por Hoyos) no estaban seguros del hándicap que les correspondía por las condiciones de la competición. Consultaron a un

miembro del Comité que les informó erróneamente sobre los hándicaps. Por ello, el jugador **A** recibió un golpe de hándicap menos de los que le correspondían. El bando de **A** perdió el match 4 y 3. Se descubrió entonces el error del miembro del Comité. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El Comité debería resolver el asunto en la forma que estime más equitativa. Puede dejar el match como está o hacer que se vuelva a jugar. Todos los jugadores, excepto **A**, recibieron sus golpes de hándicap correctamente y **A** recibió sólo uno menos de los que le correspondían. En vista de ello y del amplio resultado, se considera que la mejor solución es mantener el resultado como quedó.

Decisiones relacionadas

- 6-2a/5 Hándicap erróneo usado en un match por equivocación; el error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado
- 6-2a/6 Utilización de hándicap mal ajustado en Juego por Hoyos (Match Play)
- 30-3a/3 Determinación de la asignación de hándicap en Cuatro Bolas por hoyos si un jugador no puede competir

33-1/13
Competidor descalificado para la competición hándicap reclama el premio scratch

P En una competición por golpes (Stroke Play), un competidor jugó con un hándicap superior al que le correspondía. Aunque la prueba era principalmente una prueba hándicap, había un premio scratch y el competidor afectado tenía el resultado bruto más bajo. El competidor fue descalificado de la prueba hándicap de acuerdo con la Regla 6-2b pero reclamó el premio scratch. ¿Debería recibir ese premio?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 33/7 Si un jugador descalificado en Match Play (Juego por Hoyos) tiene derecho a un premio que ha ganado antes de la descalificación

33-1/14
Condición sobre el calzado

P ¿Puede un Comité, en las condiciones de una competición, prohibir el uso de zapatos con clavos de metal o de diseño tradicional?

R Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-1: Ver "Condiciones de la Competición" en el Índice

DEFINICIÓN DE LÍMITES, MÁRGENES, TERRENOS EN REPARACIÓN, Y OBSTRUCCIONES

33-2a/1
Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido

P Una tubería al descubierto (obstrucción) paralela a la valla de límites y situada a unos quince centímetros dentro de límites, causa problemas. Si la bola reposa cerca de la valla, la prohibición de aliviarse sin penalidad de la valla de hecho es anulada puesto que en la mayoría de los casos el jugador tendrá derecho a alejarse de la valla al aliviarse de la tubería bajo la Regla 24-2b. ¿Hay solución al dilema?

R Se sugiere que la tubería sea declarada parte integrante del campo y por ello no sea obstrucción (ver Definición de "Obstrucción"), en cuyo caso el jugador tendría que jugar la bola como está o considerarla injugable.

33-2a/2
Declaración de zona como terreno en reparación durante una vuelta de competición

P La bola de **A** estaba en un terreno en muy mal estado que debería haber sido marcado como terreno en reparación, pero que no se hizo. Consideró la bola injugable y aplicó la Regla 28 incurriendo en un golpe de penalidad.

Posteriormente, en la misma vuelta, la bola de **B** fue a la misma zona. **B** solicitó que el Comité declarase la zona como terreno en reparación. ¿Estaría justificado el Comité en declarar dicha área como terreno en reparación en tales circunstancias?

R Sí. Esto se aplica tanto en Juego por Hoyos (Match Play) como en Juego por Golpes (Stroke Play). No obstante, es preferible que todas las zonas que se estime que han de marcarse como terreno en reparación sean marcadas antes del comienzo de una competición.

Decisiones relacionadas

- 34-2/1 Autoridad del árbitro para declarar terreno en reparación

33-2a/3
Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico

Cuando por lluvia fuerte hay varias zonas del campo que sufren daños inusuales (tales como huellas profundas causadas por vehículos o por pisadas de los espectadores) y no es factible definirlas con estacas o líneas, se sugiere una nota a los jugadores como sigue:

"El terreno en reparación puede incluir zonas con un deterioro inusual, incluidas las zonas donde los espectadores u otro tráfico se han combinado con las condiciones de humedad afectando, físicamente, a la superficie del suelo, pero solamente si así lo declara un miembro del Comité."

Los miembros del Comité, aún sin esta nota, tienen facultades para declarar el daño inusual como terreno en reparación, si se les ha autorizado. Sin embargo, este aviso tiene la ventaja de que todos los jugadores sepan que puede que se les conceda alivio por daños inusuales.

33-2a/4
Dónde colocar las estacas o líneas que definen los márgenes de un obstáculo de agua

Las líneas y estacas que definen los márgenes de un obstáculo de agua deberían colocarse lo más cerca posible a lo largo de los límites naturales del obstáculo, es decir, donde la tierra se rompe para formar la depresión que contiene el agua.- Ver también la Decisión 26-1/19.

Decisiones relacionadas

- 26/2 Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen
- 26-1/18 Imposibilidad de dropar en sitio que no sea más cerca del agujero del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua lateral
- 26-1/19 Área en la que ha de droparse la bola de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua lateral tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropar
- 33-2a/9 Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero

33-2a/5 (Reservada)

33-2a/6
Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado

P En un par 3, un estanque cumple la definición de obstáculo de agua lateral cuando se juega desde el lugar de salida de delante pero no cuando se hace desde el lugar de salida de detrás. ¿Cómo debería tratar el Comité esta situación?

R El estanque debería ser definido como obstáculo de agua con estacas o líneas amarillas y debería establecerse una Regla Local en la que se señale que se considera obstáculo de agua lateral cuando se juega desde el lugar de salida adelantado.

33-2a/7
Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral

Una parte determinada de un obstáculo de agua no debe definirse a la vez como obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el juego de un hoyo en concreto, salvo en las circunstancias descritas en la Decisión 33-2a/6.

Una parte concreta de un recinto de agua puede ser definida como obstáculo de agua para cuando se juega un hoyo y como obstáculo de agua lateral cuando se está jugando otro.

Una parte concreta de un recinto de agua puede ser definida como obstáculo de agua y otra parte del mismo como obstáculo de agua lateral.

33-2a/8
Considerar al mar y la playa como recorrido

Las Reglas no autorizan a un Comité a tratar el mar y su playa y rocas adyacentes como recorrido. En muchas ocasiones este tratamiento resulta más severo que en el caso que el mar, playa y rocas sean correctamente definidos como obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral.

33-2a/9
Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero

Si parte de un obstáculo de agua lateral al lado de un green tiene tal configuración que puede ser imposible dropar dentro de la distancia de dos palos del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo sin tener que dropar más cerca del agujero que dicho punto, se sugiere lo siguiente: **(1)** la parte del obstáculo donde se produzca esta situación debería ser marcada diferencialmente **(2)** deberían establecerse una o más zonas de dropaje y **(3)** debería redactarse una Regla Local por la que si una bola que ha ido al obstáculo de agua lateral cruzó su margen por última vez en la zona marcada, el jugador puede, con la penalidad de un golpe, dropar una bola en la Zona de Dropaje y, si se ha establecido más de una, en la zona de dropaje más próxima.

Decisiones relacionadas

- 26/2 Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen

- 26-1/18 Imposibilidad de dropar en sitio que no sea más cerca del agujero del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua lateral
- 26-1/19 Área en la que ha de droparse la bola de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua lateral tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropar
- 33-2a/4 Dónde colocar las estacas o líneas que definen los márgenes de un obstáculo de agua

33-2a/10
Como marcar un green que es una isla

P Un green está en una isla dentro de un lago. El agua entre el lugar de salida y el green está definida como obstáculo de agua. El agua a cada lado del green está marcada como obstáculo de agua lateral. ¿Cómo debería marcarse el agua detrás del green?

R El Comité puede considerar el agua de detrás del green como obstáculo de agua lateral.

Alternativamente, el Comité puede considerar la totalidad del lago como obstáculo de agua, establecer una zona de Dropaje y adoptar una Regla Local dando la opción al jugador cuya bola esté en el obstáculo, de dropar una bola en la Zona de Dropaje, con la penalidad de un golpe.

33-2a/10.5
Consideración de los alcorques

P ¿Qué consideración tienen en las Reglas los depósitos de agua o alcorques para los árboles?

R No existe alivio en las Reglas para los alcorques que no estén hechos de materiales artificiales.

Si un alcorque tiene un muro artificial, el muro es una obstrucción salvo que el Comité la haya declarado parte integrante del campo de acuerdo con la Regla 33-2a.

33-2a/11
Definición de un recinto de agua adyacente al Campo

P Un recinto de agua (p. ej. Un río, lago o un océano) es adyacente a un hoyo y está fuera de la propiedad del club. La definición de "Obstáculo de Agua" se refiere a un recinto de agua "en el Campo" ¿Cómo puede el Comité definir el recinto de agua?

R El Comité puede definir el recinto de agua como un obstáculo de agua (o un obstáculo de agua lateral) aunque esté fuera de la propiedad del club. La frase "en el campo" en la Definición de "Obstáculo de Agua" no significa en una propiedad que posee el club; más bien se refiere a cualquier área no definida por el Comité como fuera de límites.

Cuando es posible que una bola acabe en terreno en el lado opuesto de un recinto de agua, pero es impracticable para el Comité definir el margen opuesto, el Comité puede adoptar una Regla Local declarando que cuando está marcado solamente en un lado, se entiende que un obstáculo de agua se extiende hasta el infinito. En consecuencia, todo terreno y agua más allá del margen definido de un obstáculo está en el obstáculo. Cuando no es posible que una bola vaya a parar al lado opuesto de un recinto de agua (p. ej. Como un río ancho, un lago ancho o un océano), no es necesaria tal Regla Local.

En algunas situaciones el Comité puede decidir el definir tal recinto de agua como fuera de límites por razones de seguridad (p. ej. Para evitar que los jugadores jueguen desde una ladera inestable o un acantilado) o para asegurar que un hoyo se juega como se ha diseñado (p. ej. No dar a los jugadores la facilidad de jugar desde la playa).

33-2a/12
Fuera de límites interno entre hoyos

P Se pretende colocar estacas de fuera de límites entre dos hoyos, como medida de seguridad. Esto evitaría que los jugadores jugaran un dogleg sacando hacia la calle de otro hoyo para acortar el dogleg. ¿Puede establecerse este fuera de límites?

R Sí. Ver la Decisión 24/5 para la consideración de estas estacas.

33-2a/13
Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta

P Un Comité ha declarado el terreno que rodea un lugar de salida dentro de límites para la salida y fuera de límites una vez efectuada la salida. ¿Puede hacerse?

R No. Para el juego de un hoyo determinado, una zona no puede ser declarada para un caso fuera de límites y para otro no.

33-2a/14
Fuera de límites interno se aplica sólo para golpe desde el lugar de salida

Un Comité puede establecer una Regla Local de acuerdo con la Regla 33-2a declarando parte de un hoyo contiguo como fuera de límites cuando se juega un hoyo en particular, pero no está permitido que un Comité establezca una Regla Local declarando un área del campo como fuera de límites sólo para un golpe jugado desde el lugar de salida.

Decisiones relacionadas

- 33-8/20 Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida

Decisiones relacionadas con la 33-2a/12 hasta la 33-2a/14:

- 27/20 Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera
- 33-8/38 Regla Local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo

33-2a/15
Establecer la línea de límites dentro de la valla de la propiedad

P A lo largo de la valla de nuestra propiedad, es decir de una valla de límites, hay macizos de flores. Para ganar tiempo y proteger las flores se pretende establecer el límite un metro dentro de la valla mediante estacas blancas a lo largo del borde interior de los macizos. ¿Lo permiten las Reglas?

R Sí.

33-2a/16
Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado del muro que los define

P Debido a que está en mal estado el muro de límites y la cara interior es irregular, el Comité ha declarado por Regla Local que una bola no está fuera de límites hasta que esté más allá del muro. ¿Está esto permitido o debe ser siempre la parte interior del muro la línea de límites?

R Tal proceder es permisible. No hay nada en las Reglas que establezca que, en el caso de un muro de límites, la cara interior sea la que sirva como línea de fuera de límites.

33-2a/17 (Reservada)

33-2a/18 (Reservada)

33-2a/19
Límites alterados al quitar sin autorización una estaca de señalización de Límites

Durante una competición por golpes (Stroke Play), ha sido alterada una línea de límites por haberse quitado sin autorización una de las estacas que lo señalaba. Por ello hay una zona (zona **X**) que está dentro de límites si no se tiene en cuenta la estaca quitada y fuera de límites si la estaca es repuesta.

P1 La bola de **A** queda en reposo en la zona **X**. **A** sabe que los límites han sido alterados. Consulta al Comité lo que ha de hacer. ¿Cuál es la decisión?

R1 El Comité debería reponer la estaca movida, es decir restaurar la línea original de límites y pedir a **A** que proceda de acuerdo con la Regla 27-1, salvo que el Comité sepa que uno o más competidores que le precedían, han jugado desde la zona **X**, no sabiendo que se había quitado la estaca. En ese caso, el Comité debería permitir que se mantenga la línea de límites alterada para el resto de la competición y **A** jugaría desde donde está.

P2 ¿Cuál sería la decisión del Comité si éste determinara que uno o más competidores, ignorando el hecho que la estaca había desaparecido, jugaron desde esa zona **X**, y uno o más competidores hubiera considerado esa zona **X** como fuera de límites procediendo de acuerdo con la Regla 27-1?.

R2 Si el tratamiento inconsistente de la zona **X** pudiera afectar significativamente al resultado de la competición, la vuelta debería ser cancelada y repetida. En otro caso, la vuelta debería mantenerse.

33-2a/20
Desplazamiento de una estaca de fuera de límites

P Una estaca de fuera de límites se ha caído o ha sido quitada sin autorización del Comité. La estaca está a un par de metros del agujero en el que estaba situada, por lo que es obvio que la estaca ha sido desplazada. La bola de un jugador está dentro de límites cerca del agujero en el que la estaca debería estar situada. La bola está en una posición tal que si la estaca fuera repuesta interferiría con el swing del jugador. ¿Está obligado el jugador a reponer la estaca antes de jugar su siguiente golpe?

R No. Si una valla de fuera de límites o una estaca están inclinadas hacia el campo y en consecuencia interfieren con el swing del jugador, éste no está autorizado a enderezarlas (ver Decisión 13-2/18). De ello se desprende que si una valla o una estaca están inclinadas hacia fuera del campo el jugador no puede enderezarlas. Una estaca de límites desplazada es una obstrucción movible. Así pues, el jugador puede reponerla pero no está obligado a hacerlo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-2a: Ver "Márgenes y áreas del Campo" y "Marcar y Definir el Campo" en el Índice

AGUJEROS NUEVOS

33-2b/1
Agujeros cambiados de sitio y/o barras de salida movidas durante una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play)

P Durante una vuelta de una competición por golpes, uno o más agujeros fueron cambiados de sitio, y/o marcas de salida movidas. ¿Cuál es el procedimiento adecuado?

R Si fue autorizado por el Comité, la vuelta debería ser declarada nula y no válida. En Juego por Golpes (Stroke Play), el Comité tiene prohibido cambiar de sitio un agujero o mover las barras de salida excepto como se prevé en la Excepción y Nota a la Regla 33-2b, o en circunstancias tales como las de las Decisiones 25-1b/4 ó 33-2b/1.5.

Si se hizo sin la autorización o sanción del Comité, generalmente la vuelta debería ser declarada nula y no válida. Sin embargo, si el campo no ha sido significativamente alterado, y ningún competidor ha tenido una ventaja o desventaja indebida, el Comité estaría justificado en mantener la validez de la vuelta.

33-2b/1.5
El Comité desea mover un agujero durante una vuelta en Juego por Golpes debido a la dificultad de su posición

P Durante una vuelta en una competición por golpes, el Comité se da cuenta de que uno de los agujeros está situado de tal forma que la bola no se parará cerca del agujero debido a una severa pendiente en el agujero. Como resultado de ello, la mayoría de los jugadores que han jugado el hoyo han necesitado un número excesivo de putts para embocar. ¿Cuáles son las opciones del Comité en tales circunstancias?

R No existe una buena solución para este caso, y el Comité, tomando en consideración todos los factores (por ejemplo, cómo de severa es la posición del agujero, cuántos jugadores han completado el juego del hoyo y dónde está situado el hoyo en la vuelta), debería tomar la acción que considere que es la más justa para todos los jugadores. En las circunstancias descritas, los siguientes son ejemplos de acciones que el Comité puede adoptar:

(a) Permitir que continúe el juego sin cambiar la posición del agujero sobre la base de que las condiciones son las mismas para todos los jugadores del plantel;
(b) Mantener el agujero en la misma posición pero tomar alguna medida, por ejemplo, regar el green entre grupo y grupo, para hacer la posición del agujero menos severa;
(c) Declarar la vuelta nula y hacer que todos los jugadores comiencen la vuelta de nuevo;
(d) Suspender el juego, recolocar el agujero y hacer que los jugadores que jugaron el hoyo vuelvan a la conclusión de sus vueltas a jugar el hoyo. El resultado para el hoyo de estos jugadores es el resultado conseguido cuando se vuelve a jugar el hoyo;

(e) Hacer que todos los jugadores no tengan en cuenta su resultado en el hoyo en cuestión y jueguen otro hoyo (ya sea en el campo de la competición o en otro sitio) para tener un resultado en el hoyo.

Las opciones (d) y (e) deberían adoptarse sólo en circunstancias extremas ya que alteran la vuelta estipulada para alguno o todos los jugadores.

33-2b/2
Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green

P La bola de **A** viene a reposar sobre el green a dos metros del agujero. La bola de **B**, entonces, golpea el agujero, dañándolo de modo importante y va a reposar fuera del green a doce metros del agujero. Los jugadores intentan reparar el daño causado por el impacto de la bola, tal como permite la Regla 16-1c, pero son incapaces de restaurar el agujero a sus dimensiones correctas y piden una decisión. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El Comité debería intentar reparar el agujero conforme a la definición de "Agujero". Si ello no es posible, los jugadores pueden completar el juego del hoyo con el agujero dañado tal como esté. No es deseable recolocar el agujero, tal como prevé la Excepción a la Regla 33-2b, antes que todos los jugadores del grupo hayan completado el juego del hoyo. Sin embargo, el Comité puede recolocar el agujero lo más cerca posible y en posición similar si es necesario asegurar el correcto desarrollo del juego.

Si fuera necesario recolocar el agujero antes de que **A** y **B** jueguen sus siguientes golpes, como la bola de **A** estaba en el green, en equidad (Regla 1-4), el Comité debería obligar a **A** que colocara su bola en una posición equiparable a la que le proporcionó su golpe originalmente. Como la bola de **B** estaba fuera del green, el Comité debería obligar a **B** que juegue su bola como repose. El mismo principio sería de aplicación en Match Play.

Decisiones relacionadas con la 33-2b/1 hasta la 33-2b/2:

- 16-1a/6 Agujero dañado; procedimiento para el jugador
- 25-1b/4 Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente

SUSPENDER EL JUEGO O CANCELAR RESULTADOS

33-2d/1
Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta

P En Juego por Golpes (Stroke Play), ¿en qué circunstancias debería un Comité cancelar una vuelta?

R No existe una normativa clara y tajante. La acción adecuada depende de las circunstancias de cada caso y debe dejarse a criterio del Comité. Generalmente, una vuelta debería ser cancelada sólo si realmente resulta injusto no hacerlo. Por ejemplo, si algunos competidores

han empezado una vuelta en condiciones climatológicas claramente adversas, condiciones que, a continuación han ido empeorando, haciendo el juego imposible en ese día, sería injusto para los competidores que habían salido, no cancelar la vuelta.

Decisiones relacionadas

- 33-1/2 Número de hoyos reducido durante una competición de Juego por Golpes (Stroke Play)

33-2d/2
Agujero rodeado por agua accidental

Si toda la zona alrededor del agujero contiene agua accidental, en Juego por Golpes (Stroke Play), el campo debería considerarse impracticable y el Comité suspender el juego de acuerdo con la Regla 33-2d. En Juego por Hoyos (Match Play), el Comité debería colocar el agujero en otro sitio.

Decisiones relacionadas

- 16-1a/6 Agujero dañado; procedimiento para el jugador
- 25-1b/4 Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente

33-2d/3
Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** se niega a jugar a la hora establecida por el Comité, a causa de la inclemencia del tiempo y **B** se retira durante la vuelta por la misma causa. Más tarde, el campo se vuelve impracticable y el Comité cancela la vuelta y la vuelve a organizar para el día siguiente. ¿Pueden ser admitidos a jugar **A** y **B** el día siguiente?

R Sí. Cuando una vuelta se cancela, se cancelan también todas las penalidades en las que se haya incurrido en ella (Regla 33-2d).

Decisiones relacionadas

- 6-8b/5 Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego
- 6-8b/8 Jugador dropa una bola después de suspendido el juego por situación peligrosa.
- 30-3e/1 Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición

33-2d/4
Se empieza un match ignorando que el campo estaba cerrado

P Dos jugadores empiezan un match a las diez de la mañana. Cuando ya han jugado dos hoyos, llega un miembro del Comité y les avisa que el campo estaba cerrado desde las 9 horas, pero no había ningún aviso en el primer lugar de salida. ¿Debería volverse a jugar el match desde el principio o reanudarse en el tercer hoyo?

R El match debería volver a jugarse desde el principio. El juego en el campo mientras estaba cerrado debería considerarse nulo y sin valor.

ESTABLECER HORARIOS DE SALIDAS Y FORMAR LOS GRUPOS EN STROKE PLAY

33-3/1
Los jugadores establecen el horario de salida

P Una de las condiciones de una competición por hoyos (Match Play) es que cada match debe jugarse en el día y a la hora anunciada, salvo que los jugadores se pongan de acuerdo en una fecha y hora anterior. **A** y **B** se ponen de acuerdo para jugar su match a una hora determinada en fecha anterior. Sin embargo, **B** llega tarde. ¿Está **B** descalificado por la Regla 6-3a?

R Sí. La hora de salida acordada entre **A** y **B** tiene el mismo valor que el horario fijado por el Comité.

33-3/2
Jugador no presente a la hora de salida; en ese momento el campo está cerrado

P **A** y **B** debían jugar su match a las 9 de la mañana y a esa hora el campo estaba cerrado por mal tiempo. **A** se presentó a la hora señalada. **B** suponiendo que el campo estaría cerrado, no se presentó. **B** llegó al mediodía, hora en que el campo seguía cerrado. **A** reclamó el match porque **B** no estaba a las 9. ¿Es válida esta reclamación?

R No. Como el campo estaba cerrado y era imposible que **A** y **B** comenzasen a la hora señalada o en un tiempo razonable más tarde, debería establecerse un nuevo horario de salida para el match.

Decisiones relacionadas

- 6-3a/4 Horario de salida; jugador llega tarde pero el grupo no puede tomar la salida por demora en el juego

33-3/3
Los competidores señalan los grupos y horarios de salida

P ¿Puede un Comité autorizar a los participantes en una competición por golpes que formen sus grupos y horarios de salida?

R Sí. La Regla 33-3 no prohíbe este arreglo.

33-3/4
Formación de grupos para desempate en Juego por Golpes (Stroke Play)

P ¿Existe alguna Regla limitando el número de competidores de un grupo en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play)?. Por ejemplo, si hay 11 empatados, ¿debería separarse a estos en un grupo de 5 y otro de 6, o deberían separarse en dos grupos de 4 y uno de 3?

R No hay Regla. Esto depende del Comité. No obstante, se sugiere como norma que no haya más de 5 competidores en un grupo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-3: Ver "Grupos y Modo de Agrupar" y "Horario de Salida" en el Índice

PUBLICACIÓN DE LA TABLA DE APLICACIÓN DE HÁNDICAPS

33-4/1
Alteración de la tabla de hándicaps

P De acuerdo con lo previsto en la Definición de "Vuelta Estipulada", el Comité autorizó a algunos matches a comenzar por el hoyo 6. El jugador de hándicap más alto en estos matches está en desventaja porque de acuerdo con la tabla de puntos de hándicap, el primer punto de hándicap se aplica en el hoyo 5, y de ese modo no es utilizado si el match termina antes de 18 hoyos. ¿Puede permitirse la alteración de la tabla de hándicaps para estos matches?

R Sí.

TARJETAS DE RESULTADOS; RESPONSABILIDADES DEL COMITÉ

33-5/1
Tarjetas de resultados para desempates "Hoyo Por Hoyo" ("a muerte súbita")

P ¿Deben los competidores implicados en un desempate hoyo por hoyo (muerte súbita) en el Juego por Golpes entregar tarjeta de resultados al Comité?

R Sí. Pero solamente cuando el Comité ha proporcionado una tarjeta de resultados a cada competidor de acuerdo con la Regla 33-5. En otro caso no debería penalizarse a los competidores si no entregan tarjetas de resultados.

33-5/2
El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** devuelve la tarjeta con el hándicap que le corresponde y el Comité le aplica uno erróneo o calcula mal el resultado neto. Como resultado otro competidor recibe el premio que le correspondía a **A**. El error se descubre después de cerrar la competición. ¿Cuál es la decisión?

R El Comité debería corregir su error, recuperar el premio y entregárselo a **A**. Para corregir esta clase de errores no hay tiempo límite. La Regla 34-1b no es aplicable pues se refiere a penalidades y no a errores del Comité.

Decisiones relacionadas

- 6-2b/3 Competidor que gana una prueba con un hándicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después
- 34-1b/6 Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador

33-5/3
Aplicación errónea de hándicap afecta al cuadro de matches

P La aplicación errónea del hándicap por parte del Comité en la tarjeta de un jugador en su vuelta clasificatoria para una competición por hoyos, da lugar a un cuadro equivocado. El error es descubierto durante el juego de la primera ronda de matches. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El Comité debería arreglar la cuestión de la mejor manera posible. Debería considerar corregir el cuadro y cancelar los matches afectados por la modificación, si es posible.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-5: Ver "Resultados y Tarjeta de Resultados" en el Índice

ANUNCIO DE LA FORMA DE DESEMPATAR

33-6/1 (Reservada)

33-6/2 (Reservada)

33-6/3
Determinación del ganador y los puestos en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play)

Si hay un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) entre dos competidores y uno de ellos es descalificado o concede la victoria, no es necesario que el otro complete el hoyo u hoyos de desempate para ser declarado ganador.

Si el desempate implica a más de dos competidores y no todos completan el hoyo o los hoyos de desempate, el orden en el que los competidores son descalificados o deciden abandonar determinará sus posiciones en el desempate.

33-6/4
Los jugadores deciden la forma de desempatar al no hacerlo el Comité

P **A** y **B**, en una competición Match Play del club en el que el Comité no había previsto la forma de desempate, terminaron su vuelta empatados. **A** sugirió que se desempatase a 18 hoyos. **B** accedió a disgusto. El desempate lo ganó **A**. **B** protestó ante el Comité. Alegaba que el desempate debió ser a hoyo por hoyo (a muerte súbita) que era la forma habitual de decidir los empates en las competiciones del club. ¿Qué debería hacer el Comité?

R Como el Comité no estableció la forma de desempatar, es apropiado que los jugadores lo hagan. Como éstos se pusieron de acuerdo para hacerlo a 18 hoyos, el match debería mantenerse como quedó.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-6: Ver "Play-Off y Empates" en el Índice

SUPRIMIR, MODIFICAR O IMPONER PENALIDAD DE DESCALIFICACIÓN

33-7/1
Autoridad para suprimir o modificar una penalidad de descalificación

Solamente el Comité en pleno tiene autoridad para suprimir o modificar una penalidad de descalificación por la Regla 33-7. Un árbitro o un miembro del Comité, individualmente, no pueden tomar tal decisión.

33-7/2
Modificación de penalidad por no terminar un hoyo en Juego por Golpes (Stroke Play)

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador falló un putt corto en el hoyo 16, golpeó la bola enviándola fuera del green, la cogió y sacó del lugar de salida siguiente sin haber embocado en el 16. Después de entregar la tarjeta el competidor, un compañero-competidor puso el asunto en conocimiento del Comité. El competidor reconoció su error y expresó su opinión de que sus compañeros competidores fueron antideportivos al no llamarle la atención sobre su error cuando ocurrió.

¿Estaría justificado en estas circunstancias el Comité en modificar la penalidad de descalificación prevista en la Regla 3-2 a la de dos golpes?

R No. La Regla 33-7 no puede ser invocada nunca para el caso de descalificación por no haber terminado un hoyo en Juego por Golpes (Stroke Play). En este caso el competidor no jugó el campo. Que los compañeros competidores no le avisaran no es razón suficiente para modificar la penalidad. Es responsabilidad del competidor conocer las Reglas.

33-7/3
Competidor que no firma la tarjeta debido a falta de tiempo concedido por el Comité

P En una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos jugados en un día en dos campos, un competidor entregó su tarjeta de la primera vuelta al Comité sin firmar. Después de la segunda vuelta el Comité le informó que estaba descalificado. El competidor culpó al Comité del error. Alegaba que el Comité le urgió para que fuese pronto al campo donde había que jugar su segunda vuelta y que por las prisas no tuvo suficiente tiempo para comprobar y firmar su tarjeta de la primera vuelta. El competidor pide al Comité que bajo la Regla 33-7 le suprima la penalidad. ¿Estaría justificado el Comité en hacerlo?

R No. Si el competidor estimaba que no tenía suficiente tiempo para comprobar y firmar su tarjeta de la primera vuelta, debió protestar antes de entregarla al Comité.

Decisiones relacionadas

- 6-6b/3 Competidor que no firma la tarjeta de su primera vuelta; error descubierto después de terminar la última vuelta
- 34-1b/2 Se descubre que el competidor no ha firmado la tarjeta después de cerrada la competición

33-7/4
Modificación de penalidad por entregar tarjeta con resultado erróneo

P Un marcador, inadvertidamente, anotó un 4 a un competidor en un hoyo en el que realmente había hecho un 5. El competidor no comprobó su resultado para cada hoyo y por ello no se dio cuenta del error. El competidor entregó su tarjeta al Comité.

Más tarde, el competidor descubrió el error mientras miraba la pizarra. Inmediatamente lo puso en conocimiento del Comité. ¿Sería apropiado en estas circunstancias invocar la Regla 33-7 y suprimir o modificar la penalidad de la Regla 6-6d?

R No. Una penalidad de descalificación solamente puede suprimirse o modificarse en circunstancias excepcionales. Por la Regla 6-6d, el competidor es responsable de la corrección del resultado anotado para cada hoyo.

33-7/4.5
Competidor desconocedor de una penalidad entrega un resultado equivocado; si está justificado el anular o modificar la penalidad

P Un competidor entrega su tarjeta de resultados. Luego se descubre que el resultado de un hoyo es inferior al realmente obtenido debido a que el competidor no incluyó un(os) golpe(s) de penalidad en el que él no sabía que había incurrido. El error es descubierto antes de que se cierre la competición.

¿Estaría justificado el Comité, bajo la Regla 33-7, en anular o modificar la penalidad de descalificación prescrita en la Regla 6-6d?

R Generalmente, la descalificación prescrita por la Regla 6-6d no debe ser anulada ni modificada.

Sin embargo, si el Comité está convencido de que el competidor no podía razonablemente haber sabido o descubierto los hechos que dieron lugar a su infracción de las Reglas, estaría justificado bajo la Regla 33-7 en anular la penalidad de descalificación prescrita por la Regla 6-6d. El(los) golpe(s) de penalidad asociados con la infracción serían aplicados, sin embargo, al hoyo donde se produjo la infracción.

Por ejemplo, en los siguientes escenarios, el Comité estaría justificado en anular la penalidad de descalificación:

- Un competidor ejecuta un chip corto desde el rough próximo al green. En ese momento, ni él ni sus compañeros-competidores tienen razón alguna para sospechar que el competidor ha golpeado dos veces su bola infringiendo la Regla 14-4. Después de que el competidor ha firmado y devuelto su tarjeta de resultados, una repetición de vídeo de un primer plano a súper-baja-velocidad revela que el competidor golpeó su bola dos veces durante el curso del golpe. En estas circunstancias, sería apropiado que el Comité anulase la penalidad de descalificación y aplicase la penalidad de un golpe bajo la Regla 14-4 al resultado del competidor en el hoyo en cuestión.

- Después de que un competidor ha firmado y devuelto su tarjeta de resultados, se conoce, mediante el uso de una repetición de video de alta definición, que el competidor sin saberlo tocó unos pocos granos de arena con su palo en el tope de su backswing en un talud del bunker. El contacto con la arena fue tan ligero que, en ese momento, era razonable que el competidor no se hubiese dado cuenta de que había infringido la Regla 13-4. Sería apropiado que el Comité anulase la penalidad de descalificación y aplicase la penalidad de dos golpes al resultado del competidor en el hoyo en cuestión.
- Un competidor mueve su bola en el green con su dedo en el acto de quitar su marcador de bola. El competidor ve que la bola se mueve ligeramente hacia adelante pero está seguro de que ha vuelto al punto original, y juega la bola como reposa. Después de que el competidor firma y devuelve su tarjeta de resultados, se llama la atención del Comité sobre las imágenes de vídeo que revelan que la bola no volvió exactamente al punto original. Cuando es preguntado por el Comité, el competidor cita el hecho de que la posición del logo en la bola parecía estar exactamente en la misma posición en la que estaba cuando repuso la bola y que ésta fue la razón por la que él creyó que la bola había vuelto al punto original. Ya que era razonable en estas circunstancias que el competidor no tuviese ninguna duda de que la bola había vuelto al punto original, y debido a que el competidor no podía razonablemente haber descubierto por sí mismo lo contrario antes de firmar y devolver su tarjeta de resultados, sería apropiado que el Comité anulase la penalidad de descalificación. La penalidad de dos golpes bajo la Regla 20-3a por jugar desde lugar equivocado se aplicaría, sin embargo, al resultado del competidor en el hoyo en cuestión.

Un Comité no estaría justificado bajo la Regla 33-7 en anular o modificar la penalidad de descalificación prescrita en la Regla 6-6d si el hecho de que el competidor no incluyese el(los) golpe(s) de penalidad fuese como resultado de ignorancia de las Reglas o de hechos que el competidor podría haber razonablemente descubierto antes de firmar y devolver su tarjeta de resultados.

Por ejemplo, en los siguientes escenarios, el Comité no estaría justificado en anular o modificar la penalidad de descalificación:

- Mientras que la bola de un competidor está en movimiento, el competidor mueve varios impedimentos sueltos en el área en la que la bola va a quedar probablemente en reposo. Desconociendo que esta acción es una infracción de la Regla 23-1, el competidor no incluye la penalidad de dos golpes en su resultado para el hoyo. Como el competidor estaba al corriente de los hechos que resultaron en su infracción de las Reglas, debería ser descalificado bajo la Regla 6-6d por no incluir la penalidad de dos golpes bajo la Regla 23-1.
- La bola de un competidor reposa en un obstáculo de agua. Al ejecutar el backswing para el golpe, el competidor se da cuenta de que su palo tocó una rama dentro del obstáculo. No dándose cuenta en ese momento de que la rama estaba suelta, el competidor no incluyó la penalidad de dos golpes en su resultado para el hoyo por infracción de la Regla 13-4. Como el competidor podría haber razonablemente determinado el estatus de la rama antes de firmar y devolver su tarjeta de resultados,

el competidor debería ser descalificado bajo la Regla 6-6d por no incluir la penalidad de dos golpes bajo la Regla 13-4. (Revisada)

33-7/5
Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro

P En Stroke Play, un competidor juega dos golpes en el hoyo 14 tras lo cual juega una bola equivocada, que él cree que es su tercer golpe. Juega un total de cuatro golpes con la bola equivocada, embocando con ella. Entonces descubre el error. Antes de jugar desde el Tee de salida del hoyo 15, pregunta a un árbitro sobre lo que debe hacer. El árbitro le dice que continúe y consulte al Comité cuando concluya la vuelta estipulada, en vez de decirle que rectifique su error como señala la Regla 15-3b. ¿Debería ser descalificado el competidor como prescribe la Regla 15-3b?

R No. En tales circunstancias, el competidor debería incurrir en una penalidad de dos golpes por infracción de la Regla 15-3b. La penalidad de descalificación en la que también incurrió por esa Regla debería ser anulada por el Comité bajo la Regla 33-7, dado que la no corrección del error fue debido al error del árbitro.

Generalmente, los golpes jugados con una bola equivocada no cuentan en el resultado del jugador. Sin embargo, en este caso, tales golpes deben contabilizarse. De otro modo, el competidor no tendría resultado para ese hoyo. En equidad (Regla 1-4), su resultado para el hoyo sería de 8: los dos golpes jugados con su bola, los dos golpes de penalidad por jugar bola equivocada y los cuatro golpes que jugó con la bola equivocada. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 34-3/3 Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error
- 34-3/3.3 Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error

33-7/6
Competidor que repetidamente repone la bola más cerca del agujero en el green

P Al terminar una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play), el marcador de un competidor informa que éste, después de levantar la bola en green, repetidamente la repuso más cerca del agujero que el sitio de donde fue levantada. El Comité, después de recoger toda la evidencia disponible, determina que la información del marcador es correcta. ¿Qué debería hacer el Comité?

R El competidor debería ser descalificado por la Regla 33-7.

33-7/7
Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad

P La bola de un competidor reposa en el recorrido. Pide a un compañero-competidor que quite un impedimento suelto que reposa cerca de su bola porque cree que el quitar el impedimento suelto podría causar el movimiento de su bola y sabe que si el impedimento suelto es quitado por una causa ajena, el competidor no incurre en penalidad. El compañero-competidor quita el impedimento suelto. ¿Cuál es la decisión?

R Independientemente de si la bola se mueve como resultado de quitar el impedimento suelto, la acción del competidor es tan contraria al espíritu del juego que el Comité debería descalificarle bajo la Regla 33-7.

El compañero-competidor no incurre en penalidad por quitar el impedimento suelto, salvo que el Comité esté convencido de que era consciente de la intención del competidor de burlar una Regla. En ese caso, también debería ser descalificado bajo la Regla 33-7.

Decisiones relacionadas

- 13-2/33 Causa ajena quita una obstrucción inamovible de la línea de juego de un jugador
- 23-1/10 Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador

33-7/8
Significado de "grave infracción de etiqueta"

P ¿Cuál es el significado de "grave infracción de etiqueta" en la Regla 33-7?

R Una grave infracción de etiqueta es una conducta por un jugador que muestra una indiferencia significativa por algún aspecto de la Sección de Etiqueta, tal como distraer intencionadamente a otro jugador u ofender a alguien intencionadamente.

Aunque un Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7 por un único acto que considere como grave infracción de etiqueta, en la mayoría de casos es recomendable que tal penalidad se imponga sólo en caso de reincidencia.

Finalmente la aplicación de una penalidad por grave infracción de etiqueta bajo la Regla 33-7 es a discreción del Comité.

33-7/9
Competidor que sabe que un jugador ha infringido las Reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y forma.

La responsabilidad de conocer las Reglas corresponde a todos los jugadores. En el Juego por Golpes el jugador y su marcador tienen una responsabilidad explícita sobre la exactitud de la tarjeta del jugador.

Puede no obstante, haber casos individuales excepcionales donde para proteger los intereses de cualquier otro jugador de la competición sería razonable esperar que un compañero-competidor u otro competidor, sacase a la luz una infracción de las Reglas de un jugador notificándoselo al jugador, a su marcador o al Comité.

En tales circunstancias excepcionales, sería apropiado que el Comité impusiera una penalidad de descalificación bajo la Regla 33-7 al compañero-competidor o a otro competidor, si es obvio que no ha avisado al jugador, a su marcador o al Comité, de una infracción de las Reglas, con la clara intención de permitir al jugador entregar un resultado incorrecto.

Decisiones relacionadas

- 1-3/6 El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe
- 6-6a/5 Marcador que, a sabiendas, da por bueno un resultado equivocado pero el competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-7: Ver "Penalidades Impuestas, Modificadas O Dejadas De Aplicar Por El Comité" en el Índice

FACULTAD DEL COMITÉ PARA ESTABLECER REGLAS LOCALES

33-8/1
Regla local para green provisional suprime el requisito de embocar

P Un campo está siendo renovado por lo que han de emplearse greenes provisionales de vez en cuando.

Una Regla Local establece que el jugador que tenga su bola en el green provisional puede levantarla, contando dos putts o terminar con ella. ¿Está permitida esta Regla Local?

R No. La Regla 1-1 indica que: "El juego de golf consiste en jugar una bola con un palo desde el lugar de salida hasta el interior del agujero mediante un golpe o golpes sucesivos conforme a las Reglas". Cualquier Regla Local por la que el jugador no está obligado a embocar va en contra de esta Regla básica y no puede autorizarse.

33-8/2
Regla local permitiendo dropar en el lado del green de un obstáculo de agua cuando la bola no salva el obstáculo

P El diseño de un hoyo es tal que un jugador debe jugar la bola al menos 100 yardas para sobrevolar un obstáculo de agua.

Se ha adoptado una Regla Local en orden a ayudar a los jugadores que no pueden salvar el obstáculo, permitiéndoles dropar una bola, bajo penalidad de dos golpes, en una Zona de Dropaje situada cruzando el obstáculo. ¿Esa Regla local está permitida?

R No. Tal Regla Local altera sustancialmente la Regla 26-1b dado que permite que el jugador drope una bola en una parte del campo (por ejemplo, en el lado green del obstáculo de agua) que la Regla no le hubiera permitido alcanzar. Por añadidura, la penalidad por tomar alivio bajo la Regla de obstáculo de agua (Regla 26) es de un golpe y no puede ser aumentado a dos golpes por un Comité a través de una Regla Local (ver Regla 33-8b).

33-8/3
Regla local permitiendo jugar segunda bola en Match Play

P ¿Puede un Comité establecer una Regla Local permitiendo jugar segunda bola en Match Play cuando el jugador tiene dudas en cuanto a sus derechos?

R No. La Regla 3-3 restringe concretamente el juego de una segunda bola al Juego por Golpes.

Decisiones relacionadas

- 3-3/9 Segunda bola jugada en Match Play

33-8/4
Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf

P Va a celebrarse una competición por golpes (Stroke Play) que es clasificatoria para una segunda fase por hoyos (Match Play) en la que se permite la utilización de vehículos motorizados de golf. Los jugadores van a jugar de dos en dos. Hay suficientes vehículos para que cada pareja lleve uno. No se dispone de caddies. ¿Debería establecerse una Regla Local aclarando la consideración de los vehículos?

R Se sugiere que se adopte la siguiente Regla Local:

"Un vehículo motorizado es parte del equipo del jugador:

(1) Cuando un coche es compartido por dos jugadores, el coche y todo lo que esté en él se considera equipo del jugador cuya bola esté implicada excepto que, cuando el coche está siendo movido por uno de los jugadores, el coche y todo lo que contiene se considera equipo de ese jugador.

(2) Un jugador o jugadores que usen un coche de golf pueden designar a alguien para que lo conduzca, en cuyo caso el conductor se considera caddie del jugador o de los jugadores.

(3) Está prohibida la utilización del coche por cualquiera que no sea el jugador o jugadores a los que se ha adjudicado, o el conductor designado para ello. Cualquier jugador que permita el uso no autorizado de su coche está sujeto a las siguientes penalidades:

Match Play - A la conclusión del hoyo en que se ha descubierto la infracción, el estado del match se ajustará deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que haya ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta: dos hoyos.

Stroke Play - Dos golpes por cada hoyo en los que haya habido una infracción; máxima penalidad por vuelta: cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que hubo infracción).

Match Play o Stroke Play: Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y se debe aplicar la penalidad de acuerdo con ello.

En cualquier modalidad de juego - el uso de cualquier vehículo motorizado no autorizado será interrumpido inmediatamente al descubrirse que ha ocurrido una infracción. En otro caso, el jugador está descalificado".

Si se dispone sólo de algunos caddies, se sugiere que sean asignados de forma equitativa y la Regla Local que se ha sugerido sea adoptada con el párrafo (2) corregido para decir lo siguiente:

"Un jugador o jugadores que utilicen un vehículo de golf motorizado pueden designar a alguien para que lo conduzca si no hay caddies disponibles, en cuyo caso se considera que el conductor es el caddie del jugador o jugadores". (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 6-4/2.5 Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (trolley)
- 19/2 Consideración de una persona en un coche compartido
- 33-1/9.5 Infracción de la condición sobre transporte por el caddie

33-8/5
Regla Local permitiendo que los competidores suspendan el juego por mal tiempo por acuerdo

P ¿Puede el Comité, en una competición por golpes (Stroke Play), establecer una Regla Local permitiendo a los competidores, previo acuerdo, suspender el juego por mal tiempo?

R No. Esta Regla Local modificaría la Regla 6-8a.

33-8/6
Regla local para infracciones del código de deportividad o de la normativa de la competición.

P ¿Puede un Comité elaborar una Regla Local que contemple imponer una penalidad por infringir el código de deportividad (por ejemplo, por lenguaje ofensivo) o la normativa de una competición (por ejemplo, por usar el teléfono móvil cuando su uso está prohibido)?

R No. Una Regla Local que contemple la imposición de una penalidad por infringir el código de deportividad o la normativa de la competición no está autorizada. Las penalidades a imponer por infracciones de este tipo deberían abarcar conceptos más generales, como, una advertencia, suspensión o revocación del privilegio de jugar en eventos.

No obstante un Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7 por una grave infracción de etiqueta- ver Decisión 33-7/8.

33-8/7
Regla local obligando al jugador a jugar fuera de turno en green

P Existe una propuesta para establecer una Regla Local para que en el green el jugador juegue continuadamente hasta terminar el hoyo. ¿Se puede establecer esta Regla Local?

R No. Esta Regla Local modificaría las Reglas 10-1b y 10-2b, que exigen que se juegue primero la bola más alejada del agujero.

33-8/8
Regla local proporcionando alivio de raíces de árbol

P ¿Puede un Comité establecer una Regla Local que proporcione alivio sin penalidad si unas raíces de árbol al descubierto interfieren con el golpe del jugador?

R No. Se autoriza una Regla Local sólo si existe una condición anormal. La existencia de raíces al descubierto no es anormal.

33-8/9
Regla local para alivio en bunker de daños causados por niños

P En el campo varios hoyos son de fácil acceso para el público en general, y los niños que juegan en los bunkers, dejan sus pisadas, castillos de arena, hoyos, etc. ¿Puede el Comité establecer una Regla Local permitiendo al jugador, sin penalidad, dropar su bola fuera del bunker dañado por los niños o levantarla de la zona dañada, alisar la arena y reponer la bola?

R No. Esto supondría una modificación de la Regla 13-4.

33-8/10
Regla local prohibiendo quitar la bandera

P ¿Puede un Comité hacer en invierno una Regla Local prohibiendo quitar la bandera, a los efectos de reducir el movimiento alrededor del agujero cuando los greenes están muy blandos?

R No. Una Regla Local así modificaría las Reglas de Golf.

33-8/11
Regla local suprimiendo la penalidad por golpear con la bola a bandera no atendida

P ¿Se permitiría una Regla Local para invierno suprimiendo la penalidad por la Regla 17-3c (bola que golpea bandera no atendida) para evitar los daños causados alrededor del agujero y acelerar el juego?

R No.

33-8/12
Regla local para bola desviada por cabeza de aspersor

P ¿Puede un Comité establecer una Regla Local permitiendo a los jugadores repetir el golpe, sin penalidad, si la bola es desviada por una cabeza de aspersor?

R No. Una cabeza de aspersor es causa ajena (ver Definición de "Causa Ajena"). La desviación de una bola es, por lo tanto, una eventualidad del juego y la bola ha de jugarse como repose (ver Regla 19-1).

33-8/13
Regla local para bola desviada por cable eléctrico

P Un cable eléctrico elevado está situado de tal forma que interfiere con el juego de un hoyo. ¿Sería apropiado que el Comité establezca una Regla Local dando a un jugador cuya bola es desviada por este cable eléctrico la opción de repetir el golpe sin penalidad, si lo desea?

R No. Sin embargo se aceptaría una Regla Local obligando al jugador a repetir el golpe. Se sugiere el siguiente texto:

"Si una bola golpea el cable eléctrico del hoyo..., el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que jugó la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Jugar el siguiente golpe desde donde se jugó el golpe anterior)"

En algunos casos, el Comité, puede desear incluir en la Regla Local las torres o postes sobre los cuales están anclados los cables, siempre que dichas torres o postes estén situados de tal forma que interfieren con el juego del hoyo.

33-8/14
Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno

P En el centro del campo hay un campo de prácticas que está rodeado por una valla que lo define como fuera de límites. ¿Puede autorizarse una Regla Local por la que esta valla de límites, al estar dentro del campo, se considere obstrucción?

R No. Una Regla Local así no está permitida. Una valla de fuera de límites interno no es una condición infrecuente.

33-8/15
Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo

P Si las estacas que definen los márgenes de un obstáculo de agua son inamovibles, ¿puede el Comité establecer una Regla Local autorizando el alivio sin penalidad si la bola del jugador está en el obstáculo de agua y estas estacas interfieren con su colocación o swing?

R No. Esas estacas son obstrucciones inamovibles (ver la Nota 1 a la Regla 24-2).

33-8/16
Regla local considerando que todas las estacas del campo son obstrucciones inamovibles

P Se propone adoptar una Regla Local por la que todas las estacas del campo, es decir, las que definen los márgenes de los obstáculos de agua, terreno en reparación, etc., sean consideradas como obstrucciones inamovibles. La Regla Local, desde luego no se refiere a las estacas de límites, ya que éstas no están en el campo. ¿Está permitida esta Regla Local?

R Sí.

33-8/17
Regla local concediendo alivio de cajas de control de riego en la línea de juego

P En las proximidades de algunas calles se han instalado unas cajas de control de riego que miden unos sesenta centímetros de ancho y un metro veinte de alto. ¿Sería apropiado que el Comité estableciese una Regla Local por la que se podría obtener alivio de esas cajas cuando intervienen en la línea de juego, es decir, alivio por línea de vista?

R No. Autorizar alivio porque interfiera una obstrucción inamovible permanente con la visión (o la línea de juego) no está permitido, salvo en circunstancias muy especiales. Las cajas de control de riego próximas a las calles no son nada inusuales.

33-8/18
Regla local proporcionando alivio de vista de una valla protectora cerca de la línea de juego

Si se coloca una valla para proteger a los jugadores en un lugar de salida, de los posibles golpes erráticos jugados en otro hoyo, y ésta se encuentra relativamente cerca de la línea de juego de otro hoyo, estaría permitido establecer una Regla Local permitiendo al jugador cuya bola se encuentre situada de tal forma que la valla interviene en su línea de juego pueda dropar la bola, sin penalidad, no más cerca del agujero, en una Zona de Dropaje específica.

33-8/19
Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado

P Un camino pavimentado va paralelo al lado izquierdo del hoyo 12. Si la bola está en el camino y el punto más cercano de alivio de acuerdo con la Regla 24-2b está en el lado izquierdo del camino, el jugador de hecho no obtiene alivio porque lo que hay en ese lado es una pendiente muy pronunciada que baja 10 metros. ¿Sería apropiado establecer una Regla Local concediendo en todos los casos el alivio en el lado de la calle de este camino?

R No. La Regla 33-8 establece: "El Comité puede hacer y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales". No es anormal que las zonas adyacentes a los caminos pavimentados tengan arbustos tupidos, árboles, inclinaciones fuertes, etc., que prácticamente no proporcionen alivio. Asimismo, tampoco sería apropiado establecer Zonas de Dropaje en el lado de la calle para evitar este problema.

33-8/20
Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida

P Un camino que no tiene superficie artificial cruza la calle a unos 200 metros del lugar de salida. ¿Puede el Comité adoptar una Regla Local proporcionando el alivio previsto por la Regla 24-2b (i) o la Regla 25-1b (i) para el golpe de salida, pero no para los siguientes golpes que vayan a reposar en el camino?

R No. El Comité está autorizado para otorgar alivio por la interferencia del camino pero no tiene autoridad para limitar su aplicación.

Decisiones relacionadas

- 33-2a/14 Fuera de límites interno se aplica sólo para golpe desde el lugar de salida

33-8/21
Regla local para daños hechos por insectos

P Algunas clases de insectos, por ejemplo grillos, pueden crear daños en un campo de golf que dan como resultado condiciones de juego irrazonables. ¿Puede el Comité hacer una Regla Local considerando estos daños como terreno en reparación?

R Sí. Sin embargo, en algunos casos un Comité estaría justificado el establecer que la interferencia de esta condición con la colocación del jugador, no es en sí misma interferencia bajo esta Regla Local. Ver la Nota de la Regla 25-1a.

33-8/22
Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación

P Un montículo de hormiguero es un impedimento suelto y puede ser quitado, pero no tiene otro alivio sin penalidad. Algunos hormigueros son cónicos y duros y es imposible quitarlos, pero el jugador no puede aliviarse por la Regla 25-1b ya que la hormiga no es animal de madriguera. Si este tipo de montículo interfiere con el juego normal, ¿puede establecerse una Regla Local proporcionando alivio?

R Sí. Está justificada una Regla Local estableciendo que los montículos sean tratados como terreno en reparación.

Esta Regla Local estaría también justificada en campos en los que existan "hormigas rojas". Un montículo de hormigas rojas se puede quitar, pero quitarlo puede causar que las hormigas rojas salgan en tropel y si esto ocurre cualquiera que esté próximo está en peligro de ser mordido por las hormigas y la mordedura de hormiga roja puede causar una grave enfermedad.

Si no se ha establecido una Regla Local para alivio de hormigas rojas y una bola está tan cerca de un montículo de hormigas rojas que el jugador está en peligro, el jugador, en equidad (Regla 1-4), puede aliviarse como prescribe la Decisión 1-4/10.

33-8/23
Regla local negando alivio de un terreno en reparación cuando se esté jugando un hoyo determinado

P Una zona de terreno en reparación está situada en la calle del hoyo 2, paralelo al hoyo 1. ¿Puede hacerse una Regla Local prohibiendo el alivio de ese terreno en reparación cuando se juega el hoyo 1?

R No.

33-8/24
Regla Local permitiendo alivio de surcos que rodean el green

P Se han hecho unos surcos en el perímetro de los greenes, o nada más terminar el collarín, para impedir la invasión de hierbas trepadoras (por ejemplo, la bermuda). Si una bola queda en reposo en el surco o sobre él, es imposible jugar la bola con un mínimo de precisión. ¿Estaría autorizada una Regla Local que proporcionase alivio?

R Sí. Si un surco toca el green, el Comité puede hacer una Regla Local dando alivio si una bola reposa en el surco o sobre él o si el surco interfiere con el área de swing pretendido, pero no sólo porque el surco pudiera afectar a la colocación del jugador. La Regla Local debería decir:

> "Si una bola reposa en un surco alrededor del green, o sobre él, o si el surco interfiere con el área de swing pretendido por el jugador, la bola puede, sin penalidad, ser levantada, limpiada y colocada en la posición más cercana a donde reposa que no esté más cerca del agujero y evite la interferencia de la condición, ya sea dentro o fuera del green."

Si los surcos no tocan el green, el Comité puede declararlos terreno en reparación y proporcionar alivio bajo la Regla 25-1 tal y como sigue:

> "Los surcos alrededor de los collarines de green son terreno en reparación. Sin embargo, la interferencia de un surco en la colocación del jugador no se considera, por sí misma, interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola reposa en el surco, o lo toca, o si el surco interfiere con el área de swing pretendido, se permite el alivio bajo la Regla 25-1."

33-8/25
Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial

P Cuando un terreno en reparación es colindante a un camino de carritos de superficie artificial (obstrucción), algunas veces el jugador, después de aliviarse de una de las condiciones, tiene interferencia con la otra. El resultado sería tener que dropar aplicando otra Regla. Esto es incómodo y puede dar lugar a complicaciones. ¿Sería apropiada, para evitar el problema, una Regla Local por la que el terreno en reparación colindante al camino de carritos de superficie artificial tenga el mismo tratamiento que éste?

R Sí. Si se utilizan líneas blancas para definir el terreno en reparación, se sugiere la siguiente Regla Local:

"Las áreas definidas por líneas blancas, unidas a caminos o senderos de superficie artificial, tendrán la misma consideración que éstos, es decir, son obstrucciones y no terreno en reparación. El alivio, sin penalidad, se proporciona bajo la Regla 24-2b (i)"

33-8/26
Regla local modificando el procedimiento de alivio de terreno en reparación

P Está previsto definir una zona con árboles jóvenes como terreno en reparación. ¿Estaría permitida una Regla Local por la que si el jugador opta por aliviarse de la zona debe dropar la bola detrás de la misma, manteniendo los árboles entre él y el agujero?

R No. Sin embargo, si no es factible proceder de acuerdo con la Regla de terreno en reparación, pueden establecerse Zonas de Dropaje. La Regla Local puede establecer que tales zonas de dropaje sean opcionales bajo la Regla 25-1 o exigir su uso.

33-8/27
Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad

P ¿Puede un Comité establecer una Regla Local permitiendo a un jugador dropar fuera de cualquier bunker lleno de agua accidental, sin penalidad, sin tener en cuenta la Regla 25-1b (ii)?

R No. El Comité no puede elaborar una Regla Local estableciendo de forma general que los bunkers inundados son terreno en reparación y recorrido ya que tal Regla Local deja de aplicar una penalidad impuesta por las Reglas de Golf, lo cual es contrario a la Regla 33-8b.

Sin embargo, en circunstancias excepcionales, cuando ciertos bunkers específicos están completamente inundados y no hay probabilidad razonable de que se sequen durante la vuelta, el Comité puede establecer una Regla Local proporcionando alivio sin penalidad de esos bunkers específicos. Antes de establecer tal Regla Local, el Comité debe estar convencido de que existen tales circunstancias excepcionales y que proporcionar alivio sin penalidad de determinados bunker es más apropiado que simplemente aplicar la Regla 25-1b(ii). Si el Comité elige establecer una Regla Local, se sugiere la siguiente redacción:

"El bunker inundado en [insertar la localización del bunker; por ejemplo, a la izquierda del green del 5] es terreno en reparación. Si la bola del jugador reposa es ese bunker o si ese bunker interfiere con la colocación del jugador o el área de su swing pretendido y el jugador desea tomar alivio, debe tomar alivio fuera del bunker, sin penalidad, de acurdo con la Regla 25-1b(i). Todos los demás bunkers del campo, independientemente de que contengan agua o no, mantiene su estatus de obstáculos y se aplican las Reglas conforme a ello."

En una competición que se juega a más de una vuelta, tal Regla Local puede ser introducida o suprimida entre vueltas. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 25/13 Bunker totalmente en reparación
- 25-1b/8 Opciones del jugador cuando un bunker está completamente cubierto de agua accidental

33-8/28
Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker

P Nuestros bunkers frecuentemente tienen agua accidental. La clase de arena de estos bunkers es tal que una bola dropada de acuerdo con la Regla 25-1b (ii) se empotra en la arena a una profundidad de una bola o más. ¿Sería apropiada una Regla Local que permitiese que la bola que se empotra en bunker al ser dropada por agua accidental pudiera ser vuelta a dropar o colocada?

R No. No es anormal que una bola dropada en bunker se empotre en el mismo.

33-8/29
Regla local obligando a aliviarse bajo penalidad de una plantación de árboles jóvenes

P ¿Puede un Comité establecer una Regla Local que obligue al jugador cuya bola esté en un semillero o plantación de árboles jóvenes a droparla fuera con un golpe de penalidad?

R No. Si el Comité desea prohibir el juego en esa zona, puede declararla terreno en reparación en el que el alivio sea obligatorio, sin penalidad. Una Regla Local imponiendo una penalidad de un golpe no se permite.

33-8/30
Regla local permitiendo reparar tepes de césped en el green que no miden 108 mm de diámetro

P En algunos greenes se han cortado unos tepes de césped para reparar áreas dañadas de césped. Estos tepes no tienen 108 milímetros de diámetro o no son circulares. ¿Puede un Comité adoptar una Regla Local permitiendo la reparación de dichos tepes?

R Sí. Si tales áreas existen se recomienda adoptar una Regla Local permitiendo la reparación de esos tepes de acuerdo con la Regla 16-1c. En otro caso, su reparación sería contraria a la Regla 16-1c.

33-8/31
Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas

El Comité puede establecer una Regla Local temporal declarando las acumulaciones de hojas en el recorrido en ciertos hoyos como terreno en reparación (ver Definición de "Terreno en Reparación") y se aplicará la Regla 25-1.

La Regla Local debería limitarse al hoyo u hoyos en que exista el problema y se debería suprimir tan pronto como las condiciones lo permitan. Debe prestarse una especial atención al primer párrafo de la Regla 25-1c, salvo que se sepa o sea prácticamente seguro que la bola que no se encuentra está en las hojas, debe tratarse como bola perdida en otro lugar y aplicar la Regla 27-1.

Para hojas caídas en un bunker, ver la Decisión 13-4/33.

33-8/32 (Reservada)

33-8/32.5
Regla local considerando los daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación

P ¿Puede un Comité establecer una Regla Local declarando áreas gravemente dañadas por animales no de madriguera como terreno en reparación sin marcarlas como tal?

R Sí. Además, en ciertos casos un Comité estaría justificado en especificar que la interferencia con la colocación del jugador no es, por sí misma, interferencia por la condición (ver la Nota bajo la Regla 25-1a).

33-8/33
Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado

P Las bolas jugadas desde el lugar de salida del 13 van a parar con frecuencia al green del 15, y el punto más cercano de alivio bajo la Regla 25-3 es el antegreen. Se ocasionan muchos desperfectos en este antegreen. ¿Puede el Comité establecer una Regla Local por la que el jugador tenga que dropar no solamente fuera del green sino librando también el antegreen?

R Sí. Se sugiere la siguiente redacción de esta Regla Local:

"A los efectos de la Regla 25-3, el green del 15 incluye el antegreen del mismo".

33-8/34
Alivio de agujeros de chuletas

P ¿Puede un Comité hacer una Regla Local concediendo alivio sin penalidad de agujeros de chuletas o de agujeros de chuletas reparados (por ejemplo, hoyos que han sido rellenados con arena y/o mezcla de semillas)?

R No. Tal Regla Local modificaría la Regla 13-1 y no está autorizada.

33-8/35
Regla local tratando el rough como obstáculo de agua lateral

P Las zonas colindantes a las calles consisten en guijarros grandes muy empotrados, espesos arbustos de desierto y cactus espinosos. El jugador cuya bola queda en reposo en esas zonas no tiene oportunidad de jugar un golpe. ¿Sería apropiado establecer una Regla Local por la que esas zonas se consideren obstáculos de agua laterales?

R No. Hay muchos campos con zonas lindantes a la calle de tal naturaleza que la bola que va a ellas, la mayoría de veces, se pierde o está injugable. Por ello, tal situación no es infrecuente.

33-8/36
Regla local permitiendo alivio sin penalidad de obstáculo de agua

P Una zanja de drenaje cruza un hoyo a 170 metros del lugar de salida. El Comité ha marcado la parte de esta zanja que está en la calle y una Regla Local permite alivio de la misma, sin penalidad, cuando la bola está de salida en la zanja dentro de los límites de la calle. ¿Es apropiada esta Regla Local?

R No. Una zanja de drenaje es un obstáculo de agua (ver Definición de "Obstáculo de Agua"). Por la Regla 26-1, la penalidad por aliviarse de un obstáculo de agua es de un golpe. La Regla 33-8b prohíbe suprimir esa penalidad por Regla Local.

33-8/37
Regla local permitiendo dropar en obstáculo de agua detrás del punto donde se encuentra la bola injugable en el obstáculo

P Un obstáculo de agua tiene una anchura que oscila entre 100 y 225 metros y en él hay poca o nada de agua. En la mayoría de los casos, la bola en el obstáculo puede ser jugada. Sin embargo, algunas veces sucede que de vuelo la bola no cruza el obstáculo por unos pocos metros y termina injugable en el agua.

De acuerdo con la Regla 26-1, el jugador debe droparla detrás del obstáculo o en el punto desde donde jugó su golpe anterior. En cualquier caso, el punto de alivio está a unos 225 metros. En estas circunstancias, ¿puede el Comité establecer una Regla Local permitiendo al jugador dropar una bola en el obstáculo con la penalidad de un golpe, además de droparla fuera del obstáculo?

R No.

Decisiones relacionadas

- 26-1/20 Permitir dropar en el lado opuesto al lugar donde se encuentra la bola en obstáculo de agua lateral
- 33-2a/9 Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero

33-8/37.5
Regla local para obstáculo de agua con un bunker adyacente

P Debido a la proximidad de un bunker al margen de un obstáculo de agua lateral, es probable que un jugador, al dropar una bola bajo la Regla 26-1c (i), esté obligado a dropar una bola en el bunker.

¿Sería permisible colocar la línea que define el obstáculo de agua lateral a lo largo del lado del bunker que da a la calle (es decir, haciendo que el bunker sea parte del obstáculo de agua lateral), o alternativamente, hacer una Regla Local a los efectos de que, al obtener alivio bajo la Regla de obstáculo de agua lateral, el jugador pueda dropar una bola en el lado del bunker que da a la calle?

R En todos los casos, el obstáculo debería marcarse a lo largo de su margen natural – ver la Decisión 33-2a/4.

Si el Comité no desea obligar a un jugador a dropar una bola en el bunker cuando procede bajo la Regla de obstáculo de agua lateral, el Comité puede establecer una zona de dropaje o una serie de zonas de dropaje en el lado del bunker que da a la calle y hacer una Regla Local estableciendo que un jugador cuya bola está en el obstáculo de agua lateral (habiendo cruzado el margen del obstáculo entre unos puntos definidos) puede dropar una bola, bajo penalidad de un golpe, en la zona de dropaje más cercana que no esté más cerca del agujero. (Nueva)

33-8/38
Regla Local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo

P ¿Está permitido considerar por Regla Local que una bola está fuera de límites cuando ha cruzado éstos aunque vuelva a cruzarlos y quede en reposo en la misma parte del campo? El fin de esta Regla Local es evitar que los jugadores acorten en un "dogleg".

R No. Una bola está fuera de límites sólo cuando toda ella reposa fuera de límites (ver Definición de "Fuera de Límites").

La Regla Local sugerida en la Decisión 27/20 contempla una situación distinta, es decir, una en la que una bola cruza un área fuera de límites y queda en reposo en una parte distinta del campo.

Decisiones relacionadas

- 33-2a/12 Fuera de límites interno entre hoyos
- 33-2a/13 Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta
- 33-2a/14 Fuera de límites interno se aplica sólo para golpe desde el lugar de salida

33-8/39
Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados

P El talud de un bunker que está hecho con tepes apilados puede estar cubierto de césped o tierra. ¿Puede un Comité elaborar una Regla Local considerando que tales taludes no son "áreas de césped segadas a ras" (Regla 25-2)?

R Sí.

33-8/39.5
Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker

P Los bunkers de un campo están diseñados para que sus paredes sean de tierra (no consistentes en tepes de hierba apilados), por lo que se pretende que sean parte de los bunkers. Sin embargo, parte de algunas paredes de bunker han quedado cubiertas de hierba. Bajo la Definición de "Bunker", tales áreas cubiertas de hierba son recorrido. En tal situación, ¿puede un Comité hacer una Regla Local considerando que las paredes "mixtas" de bunker son parte del bunker?

R Sí. Y al contrario, si los bunkers hubiesen sido diseñados para tener paredes cubiertas de hierba, pero algunas partes se hubiesen pelado, el Comité podría considerar las paredes "mixtas" de bunker como recorrido y no parte del bunker. (Nueva)

Decisiones relacionadas con la 33-8/39 y 33-8/39.5
- 13/4 Bola completamente empotrada en el talud de un bunker
- 16/2 Bola empotrada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde
- 25-2/5 Bola empotrada en el talud de hierba de un bunker o en su margen

33-8/40
Regla local para clarificar el status de material similar a la arena.

P Un campo ha llenado sus bunkers de un material que no es arena (ej. concha molida o polvo volcánico). ¿Puede el Comité establecer una Regla local que considere que dicho material tiene el mismo status que la arena o la tierra suelta, es decir, impedimentos sueltos en el green, pero no en cualquier otro lugar?

R Sí.

33-8/41
Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles

Si una autoridad competente prohíbe entrar en y/o jugar desde un área por razones medio ambientales, es responsabilidad del Comité decidir si un área medio ambientalmente sensible debería definirse como terreno en reparación, obstáculo de agua o fuera de límites.

No obstante, el Comité no puede definir el área como obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral si no es, por definición previamente, un obstáculo de agua. El Comité debería esforzarse para preservar las características del hoyo.

Ejemplos:

(a) Una pequeña área de plantas poco comunes cerca de un green ha sido declarada área sensible medio ambientalmente. El Comité puede definir el área como terreno en reparación o fuera de límites, pero no puede ser definida como obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral. En vista de la proximidad del área a un green no debe definirse como fuera de límites, ya que una penalidad de golpe y distancia sería muy severa. Sería más adecuado definir el área como terreno en reparación.

(b) Una extensa área de dunas de arena a lo largo de un lateral de un hoyo ha sido declarada área medio ambientalmente sensible. En contraste con el ejemplo **(a)** no debería definirse como terreno en reparación porque la ausencia de penalidad sería excesivamente generosa. Sería más adecuado definir el área como fuera de límites.

(c) Una extensa área de terreno húmedo a lo largo de un lateral de un hoyo ha sido declarada medio ambientalmente sensible, lo mismo que en **(b)** podría definirse como fuera de límites, pero sería más apropiado definirla como obstáculo de agua lateral.

Un área medio ambientalmente sensible debería ser protegida físicamente para disuadir a los jugadores entrar en ella (por ejemplo, mediante una valla, señales de aviso, o similares) y debería marcarse de acuerdo con las recomendaciones de las Reglas de Golf (por ejemplo, con estacas amarillas, rojas o blancas, en función de la consideración que merezca esa zona). Se recomienda el uso de estacas con la parte superior en verde para designar un área medio ambientalmente sensible.

33-8/42
Jugador que entra en un área medio ambientalmente sensible para recuperar una bola

P Un jugador entra equivocadamente en un área medioambientalmente sensible para recuperar su bola. ¿Cuál es la decisión?

R No hay penalidad por las Reglas de Golf, pero el jugador ha podido infringir la ley o estar sujeto a otra acción disciplinaria. No está autorizado establecer una Regla Local que imponga una penalidad por entrar en un área medio ambientalmente sensible.

33-8/43
Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible

P Un jugador dio un golpe a su bola en un área medio ambientalmente sensible desde la cual está prohibido el juego o se colocó dentro de esa área al jugar un golpe. ¿Cuál es la decisión?

R La respuesta depende de cómo ha sido definida por el Comité el área medio ambientalmente sensible:

Terreno en Reparación, Obstáculo de Agua u Obstáculo de Agua Lateral: Si la bola estaba en el área medio ambientalmente sensible o si el jugador se colocó en ella para golpear su bola que estaba fuera del área, pierde el hoyo en Match Play o incurre en dos golpes de penalidad en Juego por Golpes (Stroke Play) por infringir la Regla Local. En Juego por Golpes (Stroke Play), debe terminar el hoyo con dicha bola salvo que se haya producido una grave infracción de la Regla Local (ver Decisión 33-8/44).

Fuera de Límites: Si la bola estaba en el área medio ambientalmente sensible, el jugador jugó bola equivocada (ver Decisión 15/6). En consecuencia, en Juego por Hoyos (Match Play), el jugador pierde el hoyo y en Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en dos golpes de penalidad y debe proceder según la Regla 27-1, incurriendo en un golpe de penalidad adicional prescrito por dicha Regla.

Si el jugador se colocó en el área medio ambientalmente sensible para jugar una bola situada dentro de límites, la decisión sería la misma que la del caso de Terreno en Reparación, Obstáculo de Agua u Obstáculo de Agua Lateral.

En cualquiera de los casos, el jugador ha podido infringir la ley o estar sujeto a otra acción disciplinaria por haber entrado en el área sensible medio ambientalmente.

33-8/44
Ventaja significativa obtenida cuando jugador juega golpe desde área medioambientalmente sensible definida como obstáculo de agua

P Un jugador juega un golpe a su bola que reposa en un área medioambientalmente sensible, donde el juego está prohibido y que ha sido definida como obstáculo de agua.

El punto por donde su bola cruzó el margen del obstáculo de agua por última vez está 150 yardas detrás del punto desde donde dio un golpe a su bola. ¿Cuál es la decisión?

R En Match Play, el jugador pierde el hoyo por infracción de la Regla Local.

En Stroke play, jugar desde una área medioambientalmente sensible no es, por sí mismo, una grave infracción de la Regla Local. Sin embargo, en este caso, el jugador ganó una significativa ventaja y, consiguientemente, era culpable de grave infracción de la Regla Local. Por tanto, el jugador debe corregir su error y seguir el procedimiento establecido en la Regla 20-7c jugando una bola de acuerdo con la Regla 26-1, incurriendo en el golpe de penalidad prescrito por esa Regla y una penalidad adicional de dos golpes por infracción de la Regla

Local; de otro modo, el jugador es descalificado. El golpe dado con la bola original desde dentro del área medioambientalmente sensible y todos los golpes subsiguientes, incluyendo los golpes de penalidad, con esta bola no cuentan en el resultado del jugador.

33-8/44.5
Estatus de cosas en crecimiento enraizadas dentro de Área Medioambientalmente Sensible

P La bola de un jugador queda en reposo en el recorrido pero cerca de un área medioambientalmente sensible que ha sido definido como obstáculo de agua lateral. El movimiento del palo hacia atrás (backswing) del jugador se ve interferido por una rama de un árbol que está enraizado dentro del área medioambientalmente sensible pero que sobrevuela suelo fuera del obstáculo. Con la Regla Local para Áreas Medioambientalmente Sensibles en vigor, ¿está obligado el jugador a aliviarse de la rama sin penalidad?

R No. El jugador debe jugar la bola como reposa o declararla injugable (Regla 28). La parte del árbol que se extiende más allá del margen del obstáculo de agua lateral no es parte del obstáculo de agua lateral y por lo tanto no es parte del área medioambientalmente sensible. Consecuentemente, la Regla Local no se aplica a esa parte de la rama.

El mismo resultado se aplicaría si el área medioambientalmente sensible hubiese sido definida como fuera de límites, ya que la línea de fuera de límites, como la del obstáculo de agua lateral, se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Si, sin embargo, el área medioambientalmente sensible hubiese sido definida como terreno en reparación, el jugador estaría obligado a tomar alivio de la rama sin penalidad, ya que todo el árbol es parte del terreno en reparación (ver la Definición de "Terreno en Reparación").

Para evitar tales situaciones, se recomienda que, cuando sea posible, el Comité defina los márgenes de un área medioambientalmente sensible de forma que cualquier rama que sobrevuele esté dentro de dicho área.

33-8/45
Regla local que trata obstrucciones temporales inamovibles como obstrucciones inamovibles u obstrucciones temporales inamovibles.

P ¿Puede un Comité elaborar una Regla Local estableciendo que un jugador puede, a su conveniencia, tratar una obstrucción temporal inamovible (TIO) como una obstrucción inamovible (en cuyo caso se aplica la Regla 24-2) o como una TIO (en cuyo caso se aplica la Regla local para TIOs)?

R Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-8: Ver "Reglas Locales" en el Índice

REGLA 34

DISPUTAS Y DECISIONES

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

34-1. RECLAMACIONES Y PENALIDADES

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Si se somete una reclamación al *Comité* bajo la Regla 2-5, debería adoptarse una decisión tan pronto como sea posible para que la situación del partido (match) pueda, si es necesario, ser ajustada. Si una reclamación no se hace de conformidad con la Regla 2-5, no debe ser considerada por el *Comité*.

No hay límite de tiempo para aplicar una penalidad de descalificación por una infracción de la Regla 1-3.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

En el Juego por Golpes (Stroke Play), una penalidad no debe ser anulada, modificada o impuesta después de que la competición se haya cerrado. Una competición está cerrada cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente, o en el Juego por Golpes (Stroke Play) clasificatorio seguido de Juego por Hoyos (Match Play), cuando el jugador ha salido en su primer partido.

Excepciones: Se debe imponer una penalidad de descalificación después de cerrada la competición, si un *competidor*:

(i) ha infringido la Regla 1-3 (Acuerdo para No Aplicar Reglas); o

(ii) ha entregado una tarjeta en la que había anotado un hándicap que, antes de cerrarse la competición, sabía que era superior al que tenía derecho y que esto afectaba al número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o

(iii) ha entregado un resultado en cualquier hoyo más bajo del realmente obtenido (Regla 6-6d) por cualquier razón distinta a la de no incluir una penalidad que, antes de cerrarse la competición, no sabía que había incurrido; o

(iv) sabía, antes de cerrarse la competición, que había infringido cualquier otra *Regla* cuya penalidad es descalificación.

34-2. DECISIÓN DEL ÁRBITRO

Si un *árbitro* ha sido designado por el *Comité*, su decisión es final.

34-3. DECISIÓN DEL COMITÉ

En ausencia de un *árbitro*, cualquier disputa o punto dudoso sobre las *Reglas* debe ser sometido al *Comité*, cuya decisión es final.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede someter la disputa o punto dudoso al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf , cuya decisión es final, y quien en caso de duda lo someterá al R&A.

Si la disputa o punto dudoso no ha sido sometido al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf, el jugador o jugadores pueden requerir que se remita una declaración consensuada, a través de un representante del *Comité* debidamente autorizado, al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf solicitando una opinión sobre la corrección de la decisión adoptada. La respuesta será enviada a dicho representante autorizado.

Si el juego no se ha realizado de conformidad con las Reglas de Golf, el Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf no adoptará decisión alguna sobre ninguna cuestión.

RECLAMACIONES Y PENALIDADES EN JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

34-1a/1
Jugador que ha alcanzado la tercera eliminatoria de una competición por hoyos (Match Play) descalificado por ponerse de acuerdo para excluir Reglas en la primera eliminatoria

P La Regla 34-1a estipula que no hay tiempo límite para aplicar una penalidad de descalificación por la Regla 1-3 por ponerse de acuerdo para excluir una Regla. Si **A**, que se puso de acuerdo con su contrario para excluir una Regla en la primera eliminatoria ha alcanzado la tercera eliminatoria antes de que el Comité se dé cuenta de la infracción de la Regla 1-3, ¿qué debería hacer el Comité?

R Puesto que **A** está descalificado, el Comité debe decidir en equidad (ver Regla 1-4). Para directrices, ver la Decisión 34-1b/8.

RECLAMACIONES Y PENALIDADES EN JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY)

34-1b/1
Resultado entregado sin anotar una penalidad

P En Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor entrega un resultado incorrecto en un hoyo por no haber incluido una penalidad. Después de cerrar la competición se descubre el error. ¿Permite la Regla 34-1b imponer la penalidad de descalificación por infracción de la Regla 6-6d?

R Según establece la Regla 34-1b, el Comité debería imponer la penalidad de descalificación si el jugador sabía que había incurrido en la penalidad antes de cerrar la competición, pero no la añadió a su resultado intencionada o no intencionadamente, pero no si el competidor no sabía que había incurrido en penalidad.

Decisiones relacionadas

- 34-3/1 Corrección de decisión incorrecta en el Juego por Golpes

34-1b/1.5
Competidor correctamente advertido por su compañero-competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero-competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **A** por desconocimiento de las Reglas y en presencia de su marcador **B**, quita una piedra de un obstáculo de agua cuando su bola reposaba en dicho obstáculo. Posteriormente, **A** fue advertido por **C**, un compañero-competidor, que había infringido la Regla 13-4. **A** no estuvo de acuerdo, no planteó la duda al Comité al final de la vuelta y entregó su tarjeta sin incluir los dos golpes de penalidad por infracción de la Regla 13-4. Después de cerrar la competición, **C** avisó al Comité del incidente. ¿Debería ser descalificado **A**?

R Sí. La Regla 34-1b dice, efectivamente, que un competidor será descalificado después de cerrar la competición si ha entregado un resultado, sin incluir una penalidad en la que, antes de cerrar la competición, sabía que había incurrido. Dado que **C** había indicado a **A** que éste había procedido incorrectamente y **A** no hizo nada para averiguar si había incurrido en una penalidad antes de entregar su tarjeta, el Comité debería decidir que **A** sabía que había incurrido en una penalidad.

34-1b/2
Se descubre que el competidor no ha firmado la tarjeta después de cerrada la competición

P Poco después de que una competición por golpes se había cerrado, se descubrió que la tarjeta del ganador no había sido firmada por él. ¿Debería el Comité tomar alguna acción?

R El Comité debe decidir si el competidor sabía, antes de cerrada la competición, que había infringido las Reglas al no firmar su tarjeta de resultados (Regla 6-6b). Si lo sabía, está descalificado. De otra manera, como establece la Regla 34-1b, no puede imponerse ninguna penalidad y el resultado de la competición debe mantenerse.

Decisiones relacionadas

- 6-6b/3 Competidor que no firma la tarjeta de su primera vuelta; error descubierto después de terminar la última vuelta
- 33-7/3 Competidor que no firma la tarjeta debido a falta de tiempo concedido por el Comité

34-1b/3
En Stroke Play no se rectifica el juego de bola equivocada; se descubre el error después de cerrar la competición

P En Stroke play (Juego por Golpes), **A** juega bola equivocada en el hoyo 5 pero no se da cuenta hasta después de embocar en ese hoyo. Antes de jugar desde el lugar de salida del hoyo 6, **A,** y **B**, que era el marcador de **A**, determinan que **A** había incurrido en dos golpes de penalidad. De acuerdo con esto, **B** añade los dos golpes de penalidad al resultado de **A** para el hoyo 5 y los salen del 6 sin que **A** rectifique su error como exige la Regla 15-3. **A** desconocía que tenía que rectificar el error.

Antes de entregar su tarjeta, **A** comunica al Comité el incidente. El Comité confirma que la penalidad es de dos golpes pero no pregunta si **A** rectificó su error.

A gana la competición. Varios días después el segundo clasificado reclama que **A** debería ser descalificado por la Regla 15-3b. ¿Cuál es la decisión?

R La competición se mantiene como quedó, con **A** de ganador. Bajo la Regla 34-1b una penalidad de descalificación no puede imponerse después de cerrar la competición si el competidor ignoraba que había incurrido en la penalidad.

34-1b/4
Competidor que cambia el peso de un palo durante una vuelta; la infracción se descubre después de cerrar la competición

P Pocos días después de la conclusión de una competición por golpes (Stroke Play) se informa que el ganador había cambiado el peso de su putter durante una vuelta estipulada. ¿Debería ser penalizado?

R El Comité debe determinar si el competidor sabía, entre el momento de la infracción y el del cierre de la competición, que había incurrido en una penalidad bajo las Reglas al cambiar el peso de su putter durante la vuelta estipulada (Regla 4-2). Si sabía que había incurrido en una penalidad bajo las Reglas, está descalificado. En caso contrario, como establece la Regla 34-1b, no puede imponerse penalidad alguna.

34-1b/5
Descalificación aplicada erróneamente al ganador de una competición; el error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron para el primer puesto

P En la vuelta final de una competición por golpes (Stroke Play), el Comité descalificó a **A** por anotar en su tarjeta un resultado total con un golpe de menos de los obtenidos. La anotación de los resultados hoyo por hoyo era correcta. El Comité estaba equivocado. **A** habría ganado la competición si no le hubiesen descalificado.

Como resultado de la descalificación de **A**, **B** y **C** jugaron un desempate para el primer puesto y lo ganó **B**. Antes de anunciar el resultado de la competición, el Comité se dio cuenta que no debió penalizar a **A**. ¿Debería el Comité rectificar su error?

R Sí. La penalidad aplicada a **A** debería ser anulada y **A** debería ser declarado ganador (ver Regla 34-1b).

34-1b/6
Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador

P En una competición por golpes (Stroke Play), el Comité dio por ganador a **B** a quien le fue entregado el premio. Al día siguiente, **A** comunicó al Comité que el resultado entregado por él era menor que el de **B**. La comprobación reveló que **A** tenía razón y que por error el Comité no había publicado su resultado. ¿Qué debería hacerse?

R La Regla 34-1b no se aplica a errores de este tipo por parte del Comité. El premio debería ser recuperado de **B** y entregado a **A** que fue el legítimo ganador.

Decisiones relacionadas

- 6-2b/3 Competidor que gana una prueba con un hándicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después
- 33-5/2 El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio

34-1b/7
Resultado equivocado en la vuelta de clasificación descubierto durante la fase por hoyos

P Al terminar la vuelta de clasificación por golpes (Stroke Play) clasificatoria para una competición por hoyos (Match Play), un jugador sin darse cuenta no anotó en un hoyo una penalidad que él sabía que había incurrido. Después de que el jugador había avanzado en la competición por hoyos, se descubrió el error. ¿Qué debería hacerse?

R El jugador debería ser descalificado. Por la Regla 34-1b, la penalidad por infracción de la Regla 6-6d era de aplicación después de cerrar la competición de clasificación.

34-1b/8
Jugador que continuaba en la fase por hoyos es descalificado por resultado erróneo en la vuelta de clasificación

P El Comité descubre que **A**, que había llegado a la cuarta vuelta de la fase por hoyos (Match Play), había entregado en la vuelta de clasificación, por equivocación, un resultado más bajo que el realmente obtenido. **A** fue descalificado. ¿Cuál es el procedimiento adecuado para los jugadores que perdieron contra **A**?

R El Comité debe determinar el procedimiento a seguir en equidad (Regla 1-4). Las posibles elecciones son:

(a) cancelar la competición;
(b) considerar la penalidad de descalificación aplicable solamente a partir del momento en que se descubrió, esto es, que el próximo contrario de **A** gane por incomparecencia;
(c) readmitir al último jugador que perdió con **A**;
(d) requerir que todos los jugadores eliminados por **A** jueguen un desempate para ocupar su puesto.

34-1b/9
Infracción de la Condición Antidopaje descubierta después de cerrarse la competición

P En el Juego por Golpes, un Comité descubre después de que se haya cerrado la competición, que un jugador infringió la condición antidopaje de esa competición, que conlleva una penalidad de descalificación. Si el jugador esgrime que no tenía conocimiento previo de la infracción, ¿cómo se debería interpretar la Regla 34-1b (iv)?

R Las condiciones antidopaje adoptan una política donde se considera responsable a un jugador por una infracción de la condición independientemente de cómo se haya podido producir. Por lo tanto, desde el punto de vista de las Reglas, el jugador que comete una infracción de tal condición antidopaje se considera que sabía que infringía una Regla para la que la penalidad era la descalificación. De acuerdo con esto, se aplica la Excepción (iv) de la Regla 34-1b y el jugador debe ser descalificado.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

34-2/1
Autoridad del árbitro para declarar terreno en reparación

P ¿Tiene autoridad el árbitro de un match para declarar una zona como terreno en reparación durante el juego del mismo?

R Sí.

Decisiones relacionadas

- 33-2a/2 Declaración de zona como terreno en reparación durante una vuelta de competición

34-2/2
Árbitro que autoriza a un jugador a infringir una Regla

P Por error, un árbitro autoriza a un jugador a infringir una Regla de Golf. En este caso, ¿está el jugador exento de penalidad?

R Sí. Por la Regla 34-2, la decisión de un árbitro es final, sea correcta o no.

34-2/3
Árbitro advirtiendo a un jugador sobre infracción de una Regla

P Si el árbitro observa que un jugador está a punto de infringir una Regla, ¿puede advertírselo para evitar que se produzca una infracción?

R Sí. Pero no tiene obligación de hacerlo. Si facilita información, voluntariamente, sobre las Reglas debería hacerlo, uniformemente, a todos los jugadores.

34-2/4
Desacuerdo con la decisión del árbitro

P En Juego por Hoyos (Match Play), un jugador no está de acuerdo con la decisión de un árbitro. ¿Puede el jugador exigir que el caso sea considerado por el Comité?

R No. Las decisiones de un árbitro sólo pueden someterse al Comité si el árbitro lo autoriza.

34-2/5
Árbitro invierte la decisión tomada en el último hoyo de un match después de abandonar los jugadores el green

P En un match, **A** y **B** están empatados jugando el último hoyo. Ocurre un incidente en el green y el árbitro decide incorrectamente, que **A** pierde el último hoyo y el match, cuando debería haber decidido que **B** perdió el último hoyo y el match. **A** y **B** abandonan el green sin discutir la decisión. Posteriormente, pero antes de que el resultado del match sea anunciado oficialmente, el árbitro se da cuenta de su error, invierte su decisión y decide que **B** perdió el último hoyo y el match. ¿Actuó correctamente el árbitro al invertir su decisión?

R Sí. Como el resultado del match no había sido anunciado oficialmente y ningún jugador había realizado ningún golpe posterior, el árbitro estuvo correcto al invertir su decisión (ver también decisiones, 2-5/14, 34-2/6 y 34-3/3 y 34-3/3.3).

34-2/6
Árbitro cambia una decisión después de que el jugador haya jugado una bola

P En un match, ocurre un incidente en el green del hoyo 17 y el árbitro decide incorrectamente que **A** pierde el hoyo. **A** y **B** abandonan el green sin cuestionar la decisión. Después de que los jugadores jueguen desde el siguiente lugar de salida, el árbitro se entera de su error, cambia la decisión y decide que **B** pierde el hoyo 17. ¿Actuó el árbitro apropiadamente al cambiar su decisión?

R No. Sí después de que un árbitro emite una decisión, cualquiera de los jugadores ejecuta un golpe en el hoyo o, en aquellas circunstancias en las que no se dan más golpes en el hoyo, cualquier jugador ejecuta un golpe desde el siguiente lugar de salida, el árbitro no puede cambiar su decisión. Para el caso del último hoyo del match, ver la Decisión 34-2/5.

Si el árbitro se da cuenta de su error antes de que un jugador ejecute un golpe o, en aquellas circunstancias en las que no se dan más golpes en el hoyo, antes de que cualquier jugador ejecute un golpe desde el siguiente lugar de salida, en equidad (Regla 1-4), el árbitro debe corregir el error. Aunque la Regla 34-2 establece que la decisión del árbitro es final, solamente es final en el sentido de que el jugador no tiene derecho a apelarla a no ser que el árbitro acceda.

34-2/7
Corrección de una decisión incorrecta por el árbitro en el Juego por Hoyos (Match Play)

P En un match individual, los jugadores obtienen una decisión del árbitro, quien advierte incorrectamente a uno de los jugadores que ha incurrido en una penalidad de pérdida del hoyo. Ambos jugadores levantan sus bolas y caminan hacia el siguiente lugar de salida. El árbitro, entonces, se percata de que su decisión es incorrecta. ¿Debería el árbitro corregir el error?

R Si ninguno de los jugadores ha ejecutado un golpe desde el siguiente lugar de salida o, en el caso de ser el último hoyo del match, si el resultado del match no ha sido oficialmente anunciado, en Equidad (Regla 1-4), el árbitro debe corregir el error. El árbitro debe indicar a los jugadores que repongan sus bolas y completen el hoyo, aplicando la decisión correcta. En otro caso, será demasiado tarde para corregir el error y la penalidad de pérdida de hoyo debe mantenerse.

DECISIONES DEL COMITÉ

34-3/1
Corrección de decisión incorrecta en el Juego por Golpes

P Durante la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos, un competidor juega una bola equivocada desde un bunker en el hoyo 6, y la bola queda en reposo en el green. Se da cuenta entonces de que ha jugado bola equivocada y corrige su error. El competidor da cuenta de los hechos al Comité antes de entregar su tarjeta y es informado incorrectamente que no ha incurrido en penalidad ya que la bola equivocada fue jugada desde un obstáculo.

Durante la segunda vuelta, el Comité se da cuenta de que se ha equivocado y añade, retroactivamente, al resultado de la primera vuelta del competidor, dos golpes de penalidad en el hoyo 6, pero no le descalifica por la Regla 6-6d.

El competidor protesta basándose en que el Comité alcanzó una decisión sobre el tema el día anterior y que, como la Regla 34-3 establece que la decisión del Comité es final, no puede imponer ahora una penalidad.

¿Fue correcto el proceder del Comité?

R Sí. De acuerdo con la Regla 34-3, la decisión de un Comité es final en el sentido de que el competidor no tiene derecho a reclamar. Sin embargo, la Regla 34-3 no impide a un Comité corregir una decisión incorrecta e imponer o rescindir una penalidad siempre que no se imponga o se rescinda después de que la competición esté cerrada, excepto en las circunstancias que contempla la Regla 34-1b.

Decisiones relacionadas

- 34-1b/1 Resultado entregado sin anotar una penalidad

34-3/1.3
Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe

P En el Juego por Golpes, el segundo golpe de un competidor en un hoyo golpea el equipo de un jugador de otro grupo. El competidor consulta a un árbitro antes de ejecutar su siguiente golpe, y el árbitro le informa incorrectamente de que debe cancelar y repetir el golpe sin penalidad, cosa que hace. Una vez repetido el golpe, el jugador necesita de dos golpes más para embocar. El competidor sale del siguiente lugar de salida y, antes de devolver la tarjeta de resultados, se descubre el error del árbitro. ¿Cuál es la decisión?

R La decisión del árbitro de obligar al competidor a cancelar y repetir el golpe se mantiene. En tales circunstancias, el resultado del competidor en el hoyo concernido sería de 4. (Nueva)

Decisiones relacionadas

- 33-7/5 Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro
- 34-3/3 Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error
- 34-3/3.3 Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error

34-3/1.5
Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes

Es responsabilidad del jugador conocer las Reglas (Regla 6-1) pero pueden existir situaciones, inmediatamente antes del comienzo y durante una vuelta estipulada, en las que un representante oficial del Comité proporcione al jugador información incorrecta sobre las Reglas. El jugador tiene derecho a proceder conforme a dicha información en su juego posterior. Consecuentemente, el Comité puede estar obligado a emitir una decisión tanto en lo que se refiere a la duración del derecho del jugador como en lo referente a su resultado correcto cuándo, como resultado de proceder conforme a la información incorrecta facilitada por el oficial, está sujeto a penalidad bajo las Reglas.

En estas situaciones, el Comité debería resolver la cuestión de aquella forma que considere más equitativa, a la vista de todos los hechos y con el objetivo de asegurarse que ningún jugador recibe una ventaja o desventaja indebida. En los casos en que la información incorrecta afecte significativamente a los resultados de la competición, el Comité puede no tener otra opción más que cancelar la vuelta. En equidad (Regla 1-4), son aplicables los siguientes principios:

1. Directiva General sobre las Reglas

Cuando un miembro del Comité o un árbitro facilitan información incorrecta de naturaleza de guía general sobre las Reglas, el jugador no debería estar exento de penalidad.

2. **Decisión Específica**
Cuando un árbitro da una decisión específica que es contraria a las Reglas en una situación específica, el jugador debería estar exento de penalidad. El Comité tiene la autoridad para extender esta exención hasta finalizar la vuelta en aquellas circunstancias donde el jugador proceda incorrectamente por sí mismo exactamente en la misma forma que fue aconsejado por el árbitro con anterioridad en la vuelta. Sin embargo, esa exención cesaría si, en esa vuelta, el jugador se da cuenta de cuál es el procedimiento correcto o se cuestionan sus acciones.

3. **Directiva sobre Reglas Locales y Condiciones de la Competición.**
Cuando un miembro del Comité o un árbitro facilitan información incorrecta sobre si una Condición de la Competición o Regla Local está vigente, el jugador debería estar exento de penalidad al actuar en virtud de esa información. Esta exención debería durar toda la vuelta a menos que se corrija con anterioridad, en cuyo caso, la exención debería cesar en ese momento.

4. **Decisiones sobre Equipo**
Cuando un Miembro del Comité o un árbitro dictaminan que un palo no conforme con las Reglas es conforme, el jugador debería estar exento de penalidad por llevar o usar el palo. Esta exención debería ser para toda la competición excepto que se corrija antes, en cuyo caso, la exención debería cesar a la terminación de la vuelta en la que se hizo la corrección. (Revisada)

34-3/2
El Comité no penaliza a jugador que infringe la condición de ritmo de juego en la creencia que el jugador había perdido ya el hoyo

P En un match entre **A** y **B**, estaba vigente una condición de Ritmo de Juego. Durante el juego del hoyo 10, un árbitro observó que **B** infringió la condición de ritmo de juego. El árbitro no advirtió a ninguno de los jugadores acerca de la penalidad de pérdida del hoyo porque creyó, erróneamente, que **A** había ganado el hoyo. Durante el juego del hoyo 14, otro árbitro comenzó a controlar el ritmo de juego del match e informó a **B** que ya había infringido la condición de ritmo de juego en el hoyo 10. El árbitro también indicó que ningún jugador fue advertido de la infracción y de la penalidad resultante de pérdida del hoyo porque se creyó que **A** había ganado ya el hoyo. Los jugadores indicaron que **A** no ganó el hoyo 10 y que ese hoyo se empató. ¿Cuál es la decisión?

R El resultado del hoyo 10 se mantiene como se jugó. El primer árbitro erró al no imponer la penalidad de pérdida del hoyo a **B** por su infracción de la condición de ritmo de juego y no puede ser impuesta después de que cualquiera de los jugadores haya jugado desde el Tee de salida del hoyo 11. **A** no recibió información equivocada de **B** y no pudo por tanto hacer una reclamación posterior cuando tuvo conocimiento del error del árbitro (Regla 2-5). (Revisada)

34-3/3
Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error

P En un match, un jugador recibe una decisión de un árbitro y procede basándose en esa decisión, que incluye el dropar una bola y jugar desde un lugar equivocado. Entonces el Comité se entera de la decisión incorrecta del árbitro. ¿Debería el Comité exigir al jugador que no tenga en cuenta el golpe o golpes ejecutados después de la decisión incorrecta y proceder correctamente?

R A no ser que se trate del caso de una grave infracción o que el jugador haya sido gravemente perjudicado por jugar desde lugar equivocado, la decisión no puede ser revocada o corregida una vez el jugador ha ejecutado el golpe desde el lugar equivocado.

Si ha ocurrido una grave infracción o el jugador ha sido gravemente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, en equidad (regla 1-4), el error debe ser corregido por el Comité hasta que un contrario ejecute su siguiente golpe en el hoyo en cuestión. Si un contrario no ejecuta ningún golpe en el hoyo después de que se dio la decisión, la decisión incorrecta puede ser corregida antes de que cualquier jugador ejecute un golpe desde el siguiente lugar de salida o, en el caso del último hoyo del match, antes de que el resultado del match sea oficialmente anunciado. Por lo tanto incluso si, por ejemplo, el jugador ha concedido el siguiente golpe del contrario y el contrario ha levantado su bola, el Comité debería pedir al jugador que proceda correctamente y al contrario que reponga su bola, sin penalidad. Si es demasiado tarde para corregir el error, los golpes ejecutados después de la decisión incorrecta se deben mantener sin penalidad. (Revisada)

34-3/3.3
Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error

P En el Juego por Golpes, un competidor recibe una decisión de un árbitro y procede basándose en esta decisión, que incluye el dropar una bola y jugar desde un lugar equivocado. Entonces el Comité se entera de la decisión incorrecta del árbitro. ¿Debería el Comité requerir al competidor para que no tenga en cuenta el golpe o golpes ejecutados después de la decisión incorrecta y proceder correctamente?

R A no ser que se trate del caso de una grave infracción o que el competidor haya sido gravemente perjudicado por jugar desde lugar equivocado, los golpes ejecutados después de la decisión incorrecta se deben mantener sin penalidad.

Si ha ocurrido una grave infracción o el competidor ha sido gravemente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, y el competidor no ha jugado desde el siguiente

lugar de salida o, en el caso del último hoyo de la vuelta, no ha abandonado el green, en equidad (Regla 1-4), el Comité debe corregir el error. El Comité debe pedir al competidor que cancele el golpe dado desde lugar equivocado y los golpes posteriores y que proceda correctamente. El competidor no incurre en penalidad por jugar desde lugar equivocado. Si es demasiado tarde para corregir el error, los golpes ejecutados después de la decisión incorrecta se deben mantener sin penalidad. (Revisada)

Decisiones relacionadas con la 34-3/3 y la 34-3/3.3:

- 33-7/5 Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro
- 34-3/1.3 Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe

34-3/3.5
Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro

P La bola de un jugador queda en reposo contra una obstrucción movible y busca alivio. Un árbitro le dice, correctamente, que puede quitar la obstrucción por la Regla 24-1 y que debería marcar la posición de la bola por si se mueve mientras que quita la obstrucción. El jugador marca la posición de la bola y la levanta antes de que el árbitro le pueda detener. El jugador estaba en el malentendido de que, al habérsele pedido que marcara la posición de la bola, tenía derecho a levantarla antes de quitar la obstrucción. ¿Debería ser penalizado el jugador en estas circunstancias bajo la Regla 18-2a?

R No. Siempre y cuando el árbitro esté convencido de que el jugador interpretó mal la instrucción, la bola debería ser repuesta sin penalidad. (Revisada)

Decisiones relacionadas

- 18-2a/13 Bola levantada no estando autorizado y limpiada

34-3/3.7
Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor golpea su bola desde el lugar de salida hacia una zona de árboles, arbustos y hierba alta. Creyendo que su bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua, el jugador anuncia su intención de jugar una bola provisional y juega una bola desde el lugar de salida. Cuando llega a esa zona, descubre que su bola está en un obstáculo de agua lateral. Un árbitro comunica erróneamente al jugador que en tales circunstancias no está permitida una bola provisional y, por lo tanto, la segunda bola se ha convertido en la bola en juego bajo la penalidad de golpe y distancia. El competidor continúa con la segunda bola, ejecutando tres golpes más para acabar el hoyo y juega desde el siguiente lugar de salida. El Comité se entera entonces de la decisión incorrecta. ¿Qué resultado debería asignarse al jugador para el hoyo?

R Como el competidor jugó la segunda bola desde el lugar de salida creyendo que su bola original podría estar perdida fuera de un obstáculo de agua, esa bola era una bola provisional y el jugador debería haberla abandonado y continuar con la bola original (Regla 27-2c).

Al indicar al jugador que continuara con la bola provisional, el árbitro hizo que el jugador jugara una bola equivocada. No obstante el jugador no incurre en penalidad bajo la Regla 15-3b por jugar una bola equivocada ya que lo hizo siguiendo instrucciones de un árbitro.

El Comité debería determinar que el resultado del competidor para el hoyo es 4: su golpe de salida con la bola original más los tres golpes ejecutados con la bola equivocada después de la decisión incorrecta. No obstante, si hubiera sido claramente irrazonable que el jugador jugase la bola original tal y como reposaba en el obstáculo de agua, debe, en equidad (Regla 1-4), añadir a su resultado un golpe de penalidad bajo la Regla 26-1. (Revisada)

34-3/3.9
El Comité toma una decisión incorrecta bajo la Regla 3-3 ¿puede ser corregida la decisión?

P En el Juego por Golpes (Stroke Play), un competidor juega dos bolas(**X** e **Y**) bajo la Regla 3-3. Cuando informa de los hechos al Comité antes de devolver su tarjeta, el Comité determina que cuenta el resultado con la Bola **Y**. Posteriormente el Comité se da cuenta de que ha tomado una decisión incorrecta y que el resultado con la Bola **X** debería haber sido el resultado del competidor para el hoyo. ¿Puede el Comité corregir este error?

R Tal equivocación es una decisión incorrecta, y no un error administrativo. Por lo tanto, se aplica la Regla 34 y la respuesta depende de en qué momento el Comité se percató de que su decisión fue incorrecta.

Si el Comité se percata de que su decisión fue incorrecta antes de que la competición se cierre, debería corregir la decisión sin penalidad para el competidor cambiando su resultado para el hoyo en cuestión por el de la Bola **X** (Decisión 34-3/1).

Si el Comité se percata de que su decisión fue incorrecta después de que la competición se haya cerrado, el resultado con la Bola **Y** debe permanecer como resultado del competidor para el hoyo en cuestión. De acuerdo con la Regla 34-3, dicha decisión es final una vez que la competición se ha cerrado.

Decisiones relacionadas

- 3-3/0.5 Directrices para determinar qué Bola cuenta cuando el Jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3

34-3/4
Discusión sobre si un jugador ha jugado desde fuera del lugar de salida

P En Juego por Golpes (Stroke Play), **B**, compañero-competidor y marcador de **A**, reclamó, al finalizar la vuelta, que **A** jugó desde fuera del lugar de salida en el 15. **A** mantiene que jugó dentro del lugar de salida. El Comité decidió que la reclamación no era válida por no haber sido hecha en el lugar de salida del 15 y porque **A** rechaza la reclamación. ¿Fue correcta la decisión?

R Si **A** jugó o no fuera del lugar de salida es una cuestión de hecho. El asunto debería resolverse analizando el peso de la evidencia. El momento de la reclamación no es, necesariamente, un factor determinante.

En este caso se trataba de la palabra de **B** contra la de **A** y el peso de la evidencia no favorece a ninguno de los dos. En tal caso, debería concederse el beneficio de la duda a **A**, que fue quien jugó el golpe.

Decisiones relacionadas

- 6-6a/4 Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor
- 6-6d/5 Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto

34-3/5
Imposibilidad de conocer la situación real de un match

P Al terminar un match, **A** dice que está uno arriba y **B** que están empatados. El asunto se somete al Comité. El Comité, recoge todos los testimonios posibles, pero no puede llegar a la conclusión de cuál es la verdadera situación del match. ¿Qué debería hacer el Comité?

R Debería resolver el asunto de la forma más justa. Una solución equitativa podría ser hacer que el match sea jugado de nuevo.

34-3/6
Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité.

Cuando un jugador procede bajo una Regla no aplicable a su situación y después ejecuta un golpe, el Comité debe determinar la Regla a aplicar para dar una decisión basada en las acciones del jugador.

Para ejemplos de decisiones del Comité apropiadas a tales casos ver las Decisiones 18-2a/3, 20-7/2, 25-1b/13 y 25-1c/2 y las explicaciones siguientes:

En la decisión 18-2a/3, el jugador ha procedido bajo una Regla inaplicable (Regla 24-2). Como la Regla 28 (Bola Injugable) requiere que el jugador tenga la intención de proceder bajo ella antes de levantar la bola, el Comité no puede aplicar la Regla 28 a las acciones del

jugador. Como no había ninguna Regla que permitiese al jugador levantar su bola en tal situación, el Comité determinó que se debía aplicar la Regla 18-2a.

En la Decisión 20-7/2, el jugador consideró su bola injugable en un obstáculo de agua, la dropó de acuerdo con el procedimiento de las opciones b o c de la Regla 28 y la jugó desde el obstáculo de agua. Como la Regla 26-1 era la única Regla que permitía al jugador levantar su bola para aliviarse de esa situación el Comité determinó que se aplicara la Regla 26 y decidió en consecuencia.

Como resultado, se consideró que el jugador había jugado desde lugar equivocado (es decir, en un lugar no permitido por la Regla 26-1).

En la Decisión 25-1b/13, la bola del jugador reposaba en agua accidental, que él confunde con un obstáculo de agua. Dropó y jugó una bola de acuerdo con el procedimiento de la opción b bajo la Regla 26-1. Como la única Regla que permitía al jugador levantar su bola para aliviarse de esa situación era la Regla 25-1, el Comité determinó que se aplicara la Regla 25 y decidió en consecuencia. Como resultado, se consideró que el jugador había jugado desde lugar equivocado (es decir, en un lugar no permitido por la Regla 25-1) y había sustituido incorrectamente una bola infringiendo la Regla 25-1 (ver Regla 15-2).

En la Decisión 25-1c/2, un jugador desconocía la situación de su bola original pero decidió sin saber o sin tener la práctica seguridad, que estaba perdida en terreno en reparación. Dropó y jugó otra bola bajo la Regla 25-1c. Dado que el jugador desconocía la situación de su bola original, en estas circunstancias, la Regla 27-1 era la única Regla aplicable bajo la cual el jugador habría podido proceder. Por lo tanto, el Comité determinó que se aplicara la Regla 27-1 y decidió en consecuencia. Como resultado, se consideró que el jugador había puesto una bola en juego bajo la penalidad de golpe y distancia y que había jugado desde lugar equivocado (es decir, en un lugar no permitido por la Regla 27-1).

34-3/7
Jugador actúa según una Decisión; posteriormente los hechos demuestran que la Decisión es incorrecta

P Un jugador cree que su bola en juego puede haberse movido después de haber preparado el golpe y solicita una Decisión a un árbitro. Basándose en la evidencia disponible en el momento, el árbitro determina que la bola no se movió y comunica al jugador que juegue la bola como reposa sin penalidad. Después de que el jugador juegue, el árbitro se entera de circunstancias que indican que la bola de hecho se había movido. ¿Cuál es la Decisión?

R Puesto que la bola se movió después de que el jugador hubiera preparado el golpe, el jugador estaba obligado a reponer la bola con un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2b. Como el jugador no lo hizo, jugó desde un lugar equivocado. Como el jugador actuó de esta forma siguiendo la indicación de un árbitro, no incurre en la penalidad general bajo la Regla 18 por jugar desde un lugar equivocado. Sin embargo, sí incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2b, puesto que la bola se había movido después de preparar el golpe y

antes de que el árbitro emitiera la Decisión. El jugador debe continuar con la bola jugada desde el lugar equivocado. (Revisada)

34-3/8
Jugador procede según una Decisión; posteriormente resulta que la versión de los hechos dada por el jugador es incorrecta

P La bola en juego de un jugador se mueve, y el jugador solicita una Decisión de un árbitro. Cuando es preguntado, el jugador informa al árbitro que no había preparado el golpe. Como el jugador no había hecho nada que pudiera provocar el movimiento de la bola, el árbitro instruye al jugador para que juegue la bola desde su nueva posición sin penalidad. Después de que el jugador juegue, el árbitro se entera de que, de hecho, el jugador había preparado el golpe. ¿Cuál es la Decisión?

R Como la bola se movió después de que el jugador hubiera preparado el golpe, estaba obligado a reponer la bola con un golpe de penalidad bajo la regla18-2b. Como no lo hizo, jugó desde un lugar equivocado y en Match Play (Juego por Hoyos) pierde el hoyo o, en Stroke Play (Juego por Golpes), incurre en dos golpes de penalidad bajo la Regla 18.

El jugador debe continuar con la bola jugada desde el lugar equivocado excepto que, en Stroke Play (Juego por Golpes), si supone una grave infracción y el jugador todavía no ha jugado desde el siguiente lugar de salida, o en el caso de ser el último hoyo de la vuelta, no ha abandonado el green, el árbitro debe exigir al jugador que cancele el golpe ejecutado con la bola jugada desde el lugar equivocado así como los golpes posteriores y juegue desde la posición original de la bola.

La imposición de la penalidad general en esta situación difiere de lo establecido en la Decisión 34-3/7, ya que, en este caso, el jugador proporcionó la información incorrecta que provocó la decisión incorrecta. El jugador es responsable de proporcionar los hechos correctos al árbitro y está sujeto a penalidad bajo la Regla aplicable si su incorrecta versión de los hechos lo lleva a jugar desde un lugar equivocado. (Revisada)

34-3/9
Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité

Resolver cuestiones de hecho, es una de las acciones más difíciles que ha de realizar un árbitro o el Comité en su conjunto. Por ejemplo, estas situaciones incluyen un amplio espectro de incidentes tales como determinar si un jugador ha causado que una bola se mueva (Decisión18/10, 18-2a/30 y 18-2a/30.5), si un jugador ha jugado desde fuera del lugar de salida (Decisión 34-3/4), si se ha ejecutado un golpe (Decisión 14/1.5), el hoyo en el que se jugó bola equivocada (Decisión 15-1/3) y el estado de un match (Decisión 34-3/5).

En todas las situaciones en las que hay cuestiones de hecho implicadas, la resolución de la duda debe hacerse teniendo en cuenta todas las circunstancias relevantes y valorando el peso de la evidencia, incluyendo el cálculo de probabilidades cuando sea aplicable (Decisión

15-1/3). En caso de que el Comité fuera incapaz de determinar los hechos satisfactoriamente, debe resolver el tema de la forma más justa (Decisión 34-3/5).

Es importante el testimonio de los jugadores implicados y debe ser tenido en cuenta. En algunas situaciones donde los hechos no son decisivos la duda debería resolverse a favor del jugador (Decisiones 15-1/2 y 19-1/4.1); en otros casos la duda debería resolverse en contra del jugador (Decisión 13-4/35.5 y 21/3). No hay una Regla fija para valorar el testimonio de los jugadores o para decidir el valor que debe darse a estos testimonios y cada situación debe ser tratada por sí misma. La solución correcta depende de las circunstancias de cada caso y debe dejarse a juicio del árbitro o del Comité en su conjunto.

EL testimonio de aquellos que no son parte de la competición, incluyendo espectadores, debe ser aceptado y evaluado (Decisión 27/12).También es conveniente utilizar la cobertura de la televisión y medios similares como ayuda para resolver dudas.

Es importante que cualquier cuestión de hecho se resuelva en el plazo adecuado, para que la competición pueda seguir adelante de forma ordenada. Por tanto, el árbitro puede verse limitado a evaluar la evidencia disponible para él en el plazo adecuado. Cualquier decisión de este tipo está siempre sujeta a una revisión posterior por el árbitro, o por el Comité en su conjunto en caso de que llegue a aparecer cualquier prueba adicional.

Si un árbitro emite un veredicto, el jugador está autorizado a proceder basándose en esa decisión, ya sea una interpretación de las Reglas de Golf (Decisión 34-3/1.5) o una resolución de una cuestión de hecho (Decisión 34-3/7). En las situaciones en las que concurran cualquiera de ambas circunstancias, si la decisión resulta ser incorrecta, el Comité puede tener autoridad para realizar una corrección (Decisión 34-3/1 y 34-3/7). No obstante, en todas las circunstancias , incluyendo tanto el Juego por Hoyos (Match Play) como el Juego por Golpes (Stroke Play), el árbitro o el Comité están limitados en su capacidad de hacer correcciones a las orientaciones contenidas en las Decisiones 34-2/5, 34-2/6, 34-2/7, 34-3/3 y 34-3/3.3. (Revisada)

MISCELÁNEAS

Misc./1
Récord del campo

El término "Récord Del Campo" no está definido en las Reglas de Golf. Sin embargo, está generalmente aceptado que un resultado récord debería ser reconocido como el "Record del Campo" oficial solamente si se ha hecho en una competición por golpes individual (excluyendo las competiciones contra Bogey, Contra Par y Stableford) con los agujeros y barras de salida en las posiciones adecuadas de campeonato en el Juego por Golpes.

Lo recomendado es que un resultado record no debería ser reconocido como "Récord Del Campo" oficial si está en vigor una Regla Local permitiendo la colocación de la bola.

Misc./2
Dónde deben colocarse los rastrillos, dentro o fuera de los bunkers

P ¿Deberían colocarse los rastrillos dentro o fuera de los bunkers?

R No hay una respuesta perfecta para la colocación de los rastrillos, pero en líneas generales se considera que hay menos probabilidad de favorecer o perjudicar al jugador si se colocan fuera de los bunkers.

Se puede discutir que existe mayor probabilidad de que una bola sea desviada hacia un bunker o que el rastrillo impida que entre en el mismo si éste se coloca fuera del bunker. También se podría discutir que si el rastrillo está dentro del bunker es muy improbable que la bola sea desviada fuera del bunker.

No obstante, en la práctica, los jugadores que dejan los rastrillos dentro de un bunker suelen hacerlo en el lado que tiende a impedir que la bola ruede a la zona llana del bunker, lo cual resulta en un golpe mucho más difícil. Esto ocurre con mayor frecuencia en los campos que tienen bunkers pequeños. Cuando la bola queda en reposo en, o contra el rastrillo en el bunker y el jugador debe proceder bajo la Regla 24-1, puede que no se posible reponer la bola en el mismo punto o encontrar un punto en el bunker que no esté más cerca del agujero (ver Decisión 20-3d/2).

Si los rastrillos se dejan en el centro del bunker la única forma de hacerlo es lanzarlos. Esto causa daños a la superficie. Además, si un rastrillo está en el centro de un bunker grande o no se utiliza o el jugador tiene luego que rastrillar una zona muy grande del bunker resultando en una demora innecesaria.

Por lo tanto, después de considerar todos estos aspectos, se recomienda que los rastrillos se dejen fuera de los bunkers en zonas donde sea menos probable que afecten al movimiento de la bola.

En última instancia, es cuestión del Comité decidir dónde quiere que se coloquen los rastrillos.

APENDICE I

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETICION

Definiciones: Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

PARTE A

REGLAS LOCALES

De acuerdo con la Regla 33-8a el *Comité* puede establecer y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales, siempre y cuando sean coherentes con los criterios establecidos en este Apéndice. Además, se facilita una información detallada con respecto a Reglas Locales aceptables y prohibidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-8, y en "Orientaciones sobre la Dirección y Administración de una Competición."

Si las condiciones locales anormales interfieren con el desarrollo normal del juego del golf y el *Comité* considera que es necesario modificar una Regla de Golf, se debe obtener la autorización de la Real Federación Española de Golf.

1. DEFINICIÓN DE LÍMITES Y MÁRGENES

Especificando los medios utilizados para definir los *fuera de límites, obstáculos de agua*, *obstáculos de agua laterales, terreno en reparación, obstrucciones* y partes integrantes del *campo* (Regla 33-2a).

2. OBSTÁCULOS DE AGUA

a. Obstáculos de Agua Laterales

Aclarando la consideración que tienen los *obstáculos de agua* que pueden ser *obstáculos de agua laterales* (Regla 26).

b. Bola Jugada Provisionalmente Bajo la Regla 26-1

Permitiendo jugar una bola provisionalmente bajo la Regla 26-1 para una bola que puede estar en un *obstáculo de agua* (incluyendo un *obstáculo de agua lateral*) de tales características que, si no se encuentra la bola original, se sabe o es prácticamente seguro que está en el *obstáculo de agua*, y sería impracticable determinar si la bola está en el *obstáculo* o el hecho de hacerlo así, demoraría indebidamente el juego.

3. ZONAS DEL CAMPO QUE REQUIEREN PRESERVACIÓN; ÁREAS MEDIOAMBIENTALMENTE SENSIBLES

Ayudando a preservar el campo al definir como "terreno en reparación" desde el cual está prohibido el juego zonas como semilleros de césped, plantaciones jóvenes y otras partes del *campo* bajo cultivo.

Cuando el *Comité* está obligado a prohibir el juego desde áreas medioambientalmente sensibles que están dentro de o colindan al campo, debería establecer una Regla Local para explicar el procedimiento de alivio.

4. CONDICIONES DEL CAMPO - BARRO, EXTREMA HUMEDAD, MAL ESTADO Y PROTECCIÓN DEL CAMPO

a. Levantar una Bola Empotrada; Limpiarla

Condiciones temporales que pudieran interferir en el desarrollo normal del juego, incluyendo barro y extrema humedad, que justificarían el alivio por bola empotrada en cualquier parte del *recorrido* o que justificarían permitir levantar, limpiar y reponer una bola en cualquier parte del *recorrido* o en un área segada a ras en el *recorrido*.

b. “Colocación de la Bola” y “Reglas de Invierno”

Las condiciones adversas, incluyendo el mal estado del *campo* o la existencia de barro, son a veces tan generalizadas, particularmente en los meses de invierno, que el *Comité* puede decidir conceder alivio mediante una Regla Local temporal para proteger el *campo* o para conseguir que el juego sea justo y agradable. Dicha Regla Local debería ser retirada tan pronto como las condiciones lo permitan.

5. OBSTRUCCIONES

a. General

Aclarando la consideración de los objetos que pueden ser *obstrucciones* (Regla 24).

Declarando cualquier construcción como parte integrante del campo y por lo tanto no como *obstrucción*, por ejemplo los laterales construidos artificialmente de los *lugares de salida, greenes y bunkers* (Reglas 24 y 33-2a).

b. Piedras en los Bunkers

Permitiendo quitar las piedras de los bunkers declarándolas "*obstrucciones* movibles" (Regla 24-1).

c. Carreteras y Caminos

Declarando parte integrante del campo las superficies y bordes artificiales de carreteras y caminos; o

Concediendo alivio bajo la Regla 24-2b de las carreteras y caminos que no tengan superficies y bordes artificiales, si éstos pudieran afectar de forma injusta al juego.

d. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green

Concediendo alivio por intervención de obstrucciones inamovibles situadas en o dentro de la distancia de dos palos del *green* cuando la bola reposa dentro de la distancia de dos palos de la *obstrucción Inamovible*.

e. Protección de Árboles Jóvenes

Concediendo alivio para proteger los árboles jóvenes.

f. Obstrucciones Temporales

Concediendo alivio por interferencia de obstrucciones temporales (por ejemplo, tribunas, cables y equipos de televisión, etc.).

APENDICE I

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETICION

PARTE B

EJEMPLOS DE REGLAS LOCALES

Dentro de los criterios establecidos en la Parte A de este Apéndice, el Comité puede adoptar un Ejemplo de Regla Local, haciendo referencia, en la tarjeta o en el tablón de anuncios, a los ejemplos que se suministran a continuación. No obstante, los ejemplos de Reglas Locales de naturaleza temporal no deberían figurar impresos en una tarjeta de resultados.

1. OBSTÁCULOS DE AGUA; BOLA JUGADA PROVISIONALMENTE BAJO LA REGLA 26-1

Si un *obstáculo de agua* (incluyendo un *obstáculo de agua lateral*) tiene unas dimensiones, forma y/o ubicación tales que:

(i) sería impracticable determinar si la bola está en el *obstáculo* o hacerlo demoraría indebidamente el juego, y

(ii) si la bola original no se encuentra, se sabe o es prácticamente seguro que está en el *obstáculo de agua*,

el Comité puede introducir una Regla Local permitiendo el juego de una bola provisionalmente bajo la Regla 26-1. La bola se juega provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1 o cualquier Regla Local aplicable. En tal caso si se juega una bola provisionalmente y la bola original está en un *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente, pero no puede proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a la bola original.

En estas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Si hay duda sobre si una bola está en el *obstáculo de agua* (especificar lugar) o *perdida* en el mismo, el jugador puede jugar otra bola provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1.

Si la bola original es encontrada fuera del *obstáculo de agua*, el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la bola original es encontrada dentro del *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1.

Si la bola original no es encontrada o identificada dentro del período de cinco minutos de búsqueda, el jugador debe continuar con la bola jugada provisionalmente.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:
Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes."

2. ÁREAS DEL CAMPO QUE REQUIEREN PRESERVACIÓN; ÁREAS MEDIOAMBIENTALMENTE SENSIBLES

a. Terreno en Reparación; Prohibido el Juego

Si el *Comité* desea proteger cualquier parte del *campo*, debería declararla como terreno en reparación y prohibir el juego desde ella. Se recomienda la siguiente Regla Local:

"El/la _____ (definido/a por _____) es *terreno en reparación* desde el cual está prohibido el juego. Si una bola de un jugador reposa en el área o si ésta interfiere con la colocación del jugador o con el área del swing pretendido, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

b. Áreas Medioambientalmente Sensibles

Si una autoridad competente (una Agencia Estatal o similar) prohíbe la entrada en y/o el juego desde una zona en o colindante al *campo* por razones medioambientales, el *Comité* debería redactar una Regla Local explicando el procedimiento de alivio.

El *Comité* tiene cierta libertad para decidir si se define la zona como *terreno en reparación, obstáculo de agua o fuera de límites*. Sin embargo, no puede definir dicha zona como *obstáculo de agua* si no cumple con la Definición de "*Obstáculo de Agua*" y debería procurar preservar las características de diseño del hoyo.

Se recomienda la siguiente Regla Local:

"I. Definición:

Un área medioambientalmente sensible (AMS) es un área así declarada por una autoridad competente en la que está prohibido la entrada y/o jugar desde allí por razones medioambientales. Estas áreas pueden ser definidas como *terreno en reparación, obstáculo de agua, obstáculo de agua lateral o fuera de límites* a discreción del *Comité*, siempre que, en el caso de una AMS que haya sido definida como *obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral*, el área sea, por Definición, un *obstáculo de agua*.

Nota: El *Comité* no puede declarar que un área es medioambientalmente sensible.

II. Bola en Área Medioambientalmente Sensible

a. Terreno en Reparación

Si una bola está en una AMS definida como terreno en reparación, debe droparse una bola de acuerdo con la Regla 25-1b.

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en una AMS definida como *terreno en reparación* el jugador puede aliviarse, sin penalidad, como prescribe la Regla 25-1c.

b. Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales
Si la bola es encontrada dentro o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está dentro de una AMS que está definida como *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el jugador debe, bajo la penalidad de un golpe, proceder bajo la Regla 26-1.
Nota: Si una bola dropada de acuerdo con la Regla 26 rueda a una posición en la que la AMS interfiere con la colocación del jugador o el área del swing que desea efectuar, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la cláusula 3 de esta Regla Local.

c. Fuera de Límites
Si una bola está en una AMS que ha sido definida como *fuera de límites*, el jugador jugará una bola bajo la penalidad de un golpe tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver la Regla 20-5).

III. Interferencia con la Colocación o el Área del Swing que Desea Efectuar
Existe interferencia por una AMS cuando esta interfiere con la colocación del jugador o el área del swing que desea efectuar. Si existe interferencia, el jugador debe aliviarse como sigue:

(a) En el recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, se determinará el punto del campo más cercano a aquél en el que la bola reposa que (a) no esté más cerca del agujero, (b) evite la interferencia de la AMS y (c) no esté en un *obstáculo* ni en un *green*. El jugador levantará la bola y la dropará, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado, en una parte del *campo* que cumpla con los apartados (a), (b) y (c) anteriores.

(b) En un obstáculo: Si la bola está en un obstáculo, el jugador levantará la bola y la dropará:
- (i) Sin penalidad, en el obstáculo, tan cerca como sea posible del punto donde la bola reposaba, no más cerca del agujero, en una parte del *campo* que proporcione un alivio total de la AMS; o
- (ii) Bajo penalidad de un golpe, fuera del *obstáculo*, manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que se va a dropar la bola, sin limitación de distancia detrás del *obstáculo* donde la bola puede ser dropada. Adicionalmente, el jugador puede proceder bajo la Regla 26 ó 28, si son de aplicación.

(c) En el green: Si la bola reposa en *green*, el jugador levantará la bola y la colocará, sin penalidad, en el lugar más próximo de donde reposaba que permita un alivio total de la AMS, pero no más cerca del *agujero* ni en un *obstáculo*.

La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo la cláusula 3 de esta Regla Local.
Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo la Clausula III de esta Regla Local si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una AMS hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de una AMS se produjese solamente debido al uso de un golpe claramente irrazonable o de una *colocación*, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Nota: En caso de infracción grave de esta Regla Local, el Comité puede imponer una penalidad de descalificación."

3. PROTECCIÓN DE ÁRBOLES JÓVENES

Cuando se desea prevenir el daño a árboles jóvenes, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Protección de los árboles jóvenes identificados por _____. Si estos árboles interfieren con la colocación de un jugador o con el área del swing que desea efectuar, la bola debe ser levantada, sin penalidad, y dropada de conformidad con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (*Obstrucción* Inamovible). Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador debe levantar y dropar la bola de conformidad con la Regla 24-2b (i) excepto que *el punto más cercano de alivio* tiene que estar dentro del *obstáculo de agua* y la bola debe droparse en el *obstáculo de agua,* o el jugador también puede proceder bajo la Regla 26. La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo esta Regla Local.
Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si: (a) la interferencia de cualquier otra cosa que no sea un árbol así hace que el golpe sea claramente impracticable o (b) la interferencia de un árbol así se produjese solamente debido al uso de un golpe claramente irrazonable o de una colocación, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

4. CONDICIONES DEL CAMPO - BARRO, EXTREMA HUMEDAD, MALAS CONDICIONES Y PROTECCIÓN DEL CAMPO

a. Alivio por bola Empotrada

La Regla 25-2 proporciona alivio sin penalidad para una bola empotrada en su propio impacto en cualquier zona segada a ras en el *recorrido*. En el *green*, una bola puede levantarse el daño causado por el impacto de una bola puede repararse (Reglas 16-1b y c). Cuando está justificada permitir la autorización para aliviarse por una bola empotrada en cualquier parte del *recorrido*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, una bola empotrada en su propio impacto en el terreno puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropada tan cerca como sea posible de donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparse debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.
Excepciones:
Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la bola está empotrada en arena en una zona que no está segada a ras.

Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la condición cubierta por esta Regla Local hace que el golpe sea claramente impracticable

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

b. Limpiar la bola
Algunas condiciones, como extrema humedad que hace que grandes cantidades de barro se adhieran a la bola, pueden aconsejar que se permita levantar, limpiar y reponer la bola. En estas circunstancias se recomienda la siguiente Regla Local:

"(Especificar zona) una bola puede ser levantada, limpiada y repuesta sin penalidad.
Nota*:* La posición de la bola debe ser marcada antes de que sea levantada bajo esta Regla Local - ver Regla 20-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

c. "Colocación de la Bola" y "Reglas de Invierno"
El terreno en reparación está amparado en la Regla 25 y unas condiciones locales anormales ocasionales que podrían interferir en el juego normal que no estén muy extendidas deberían definirse como terreno en reparación.

Sin embargo, unas condiciones adversas tales como fuertes nevadas, deshielos en primavera, las lluvias prolongadas o calor extremo pueden dejar las calles en condiciones poco satisfactorias y algunas veces impiden el uso de equipos pesados para segar la hierba. Cuando tales condiciones son tan generales por todas partes en un *campo* que el *Comité* cree que "la colocación de la bola" o "las Reglas de invierno" favorecerían el juego justo o ayudarían a proteger el *campo*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Una bola que reposa en el *recorrido* en una zona de césped segada a ras (o especificar una zona más restringida, por ejemplo, en el hoyo 6) puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla en un punto dentro (especificar área, por ejemplo, quince centímetros, longitud de un palo, etc.) de y no más cerca del *agujero* de donde reposaba originalmente, que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.

Un jugador puede colocar su bola solamente una vez y está en juego cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la bola no queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada, se aplica la Regla 20-3d. Si la bola al colocarla queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada y posteriormente se mueve, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como repose, salvo que se aplique lo establecido en alguna otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla o mueve la bola de cualquier otra forma, como rodarla con un palo, incurre en la penalidad de un golpe.

Nota: "Zona de hierba segada a ras" significa cualquier zona del campo, incluyendo los caminos en el "rough", que está segada a la altura de la calle o inferior.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

* Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de esta Regla Local, no se aplica ninguna penalidad adicional bajo la Regla Local."

d. Agujeros de Aireación
Cuando un *campo* ha sido aireado (pinchado), está justificada una Regla Local permitiendo alivio, sin penalidad, de un agujero de aireación (pinchado). Se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, una bola que queda en reposo en o sobre un agujero de aireación, puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropada, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparla debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

En el *green*, una bola que queda en reposo en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el punto más cercano, no más cerca del *agujero*, que evite la situación.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

e. Juntas de Tepes
Si un *Comité* desea conceder alivio de las juntas de los tepes, pero no de los propios tepes, se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, las juntas de los tepes (pero no los propios tepes) se consideran *terreno en reparación*. Sin embargo, la interferencia de la junta del tepe en la colocación del jugador no se considera interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola reposa o toca la junta o ésta interfiere en el área de swing que desea efectuar, se concede alivio bajo la Regla 25-1. Todas las juntas de la zona de tepes se consideran la misma junta.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:
Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes."

5. PIEDRAS EN BUNKER
Las piedras son por definición *impedimentos sueltos* y, cuando la bola de un jugador está en un *obstáculo,* una piedra que reposa en o toca el *obstáculo* no podrá ser tocada ni movida (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en *bunkers* pueden representar un peligro para los jugadores (un jugador podría lesionarse con una piedra golpeada por su palo al intentar jugar la bola) y pueden interferir en el desarrollo normal del juego.

Cuando se considere que está justificado permitir levantar una piedra de un *bunker*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Las piedras en *bunker* son *obstrucciones* movibles (se aplica la Regla 24-1)."

6. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES PRÓXIMAS AL GREEN

La Regla 24-2 proporciona alivio sin penalidad de una interferencia por una *obstrucción* inamovible, pero también estipula que, excepto en el *green*, la intervención en la línea de juego no es, por si misma, interferencia bajo esta Regla.

Sin embargo, en algunos campos la hierba de los antegreenes está tan segada que los jugadores pueden desear patear desde fuera del green. En tales condiciones, las *obstrucciones* inamovibles en antegreen pueden interferir en el desarrollo normal del juego y estaría justificada la introducción de la siguiente Regla Local concediendo alivio adicional sin penalidad de la intervención por una obstrucción inamovible.

"Puede obtenerse alivio bajo la Regla 24-2 de interferencia por una *obstrucción* inamovible. Además, si una bola reposa en el *recorrido* y una *obstrucción inamovible* en o dentro de la distancia de dos palos del *green* y dentro de la distancia de dos palos de la bola interviene en la *línea de juego* entre la bola y el *agujero*, el jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y dropada en el punto más cercano de donde reposaba que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.

si la bola del jugador reposa en el *green* y una *obstrucción* inamovible situada dentro de la distancia de dos palos del *green* interviene en su *línea de putt,* El jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde reposaba la bola que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo*.

La bola puede ser limpiada al levantarla.

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la *obstrucción inamovible* hace que el *golpe* sea claramente impracticable.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

Nota: El *Comité* puede, si así lo desea, restringir esta Regla Local a hoyos específicos, a bolas que reposen sólo en áreas segadas a ras, a *obstrucciones* específicas o, en el caso de *obstrucciones* que no estén en el *green*, a *obstrucciones* en áreas segadas a ras. "Áreas segadas a ras" significa cualquier área del *campo*, incluyendo los caminos en el rough, cortados a nivel de calle o inferior.

7. OBSTRUCCIONES TEMPORALES

Cuando se han instalado *obstrucciones* temporales en o colindantes al *campo*, el *Comité* debería definir dichas obstrucciones como *obstrucciones* movibles, inamovibles o temporales inamovibles.

a. Obstrucciones Temporales Inamovibles

Si el Comité define tales *obstrucciones* como *obstrucciones* temporales inamovibles, se recomienda la siguiente Regla Local:

"I. Definición

Una *obstrucción* temporal inamovible (TIO) es un objeto artificial no permanente que se instala en determinadas competiciones y que está fijo o no es movible con facilidad.

Ejemplos de TIOs incluyen, pero no se limitan a, carpas, pizarras de resultados, tribunas, torres de televisión y aseos.

Los alambres que las soportan son parte de la TIO salvo que el Comité declare que tienen que ser declarados como líneas eléctricas o cables elevados.

II. Interferencia

Existe interferencia por una TIO cuando (a) la bola reposa delante de y tan próxima a la *obstrucción* que la misma interfiere con la colocación del jugador o en el área del swing que desea efectuar, o (b) la bola reposa en, sobre, debajo o detrás de la *obstrucción* de forma que cualquier parte de la *obstrucción* interviene directamente entre la bola del jugador y el *agujero* y está en su *línea de juego*; también existe interferencia si la bola reposa dentro de la distancia de un palo de un punto equidistante del agujero donde dicha intervención existiría.
Nota: Una bola está bajo una TIO cuando está por debajo de los bordes más externos de la *obstrucción*, incluso si estos bordes no se extiendan hasta el suelo.

III. Alivio

Un jugador puede aliviarse de la interferencia por una TIO, incluyendo una TIO que está *fuera de límites*, como sigue:

(a) En el recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, debe determinarse el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evita la interferencia según está definida en la Cláusula 2 y (c) no está ni en un *obstáculo* o en un *green*. El jugador debe levantar la bola y droparla, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumpla con los mencionados puntos (a), (b) y (c).

(b) En un Obstáculo: Si la bola está en un *obstáculo*, el jugador debe levantar la bola y droparla:

(i) Sin penalidad, de conformidad con la Cláusula 3a de arriba, excepto que la parte más cercana del *campo* que permite alivio completo debe estar en el *obstáculo*, y la bola debe ser dropada en el obstáculo o, si el alivio completo no es posible, en una parte del *campo, dentro del obstáculo,* que proporcione el máximo alivio posible; o

(ii) Con un golpe de penalidad, fuera del *obstáculo*, como sigue: se determinará el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la interferencia según está definida en la Cláusula 2 y (c) no esté en un

obstáculo. El jugador debe dropar la bola dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumpla con los mencionados apartados (a), (b) y (c).

La bola puede ser limpiada al levantarla bajo la Cláusula 3.

Nota 1: Si la bola está en un *obstáculo*, nada impide al jugador en esta Regla Local el proceder bajo la Regla 26 o Regla 28, si es aplicable.

Nota 2: Si una bola que ha de droparse bajo esta Regla Local no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra.

Nota 3: El *Comité* puede establecer una Regla Local (a) permitiendo o requiriendo a un jugador a utilizar una zona de dropaje al aliviarse de una TIO o (b) permitiendo a un jugador, como opción adicional de alivio, dropar la bola en el lado opuesto de la TIO del punto establecido bajo la Cláusula 3, pero por lo demás de conformidad con la Cláusula 3.

Excepciones: Si la bola de un jugador reposa enfrente o detrás de la TIO (no en, sobre o debajo de la TIO), no puede aliviarse bajo la Cláusula III si:

1. **1.** La interferencia por cualquier otra cosa que no sea la TIO hace que sea claramente impracticable para él ejecutar un golpe, o en el caso de intervención, que ejecute un golpe tal que la bola pudiera terminar en una línea directa hacia el *agujero;*
2. **2.** La interferencia por la TIO ocurriría solamente por el uso de un golpe claramente irrazonable o de una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormales; o
3. **3.** En el caso de intervención, sería claramente impracticable suponer que el jugador fuera capaz de golpear la bola en dirección al *agujero* lo suficientemente lejos como para alcanzar la TIO.

Un jugador que no tiene derecho a alivio debido a estas excepciones puede, si la bola reposa en el *recorrido* o en un *bunker*, obtener alivio tal y como prescribe la Regla 24-2b, si es aplicable. Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador puede levantar y dropar la bola de acuerdo con la Regla 24-2b (i), salvo que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe ser dropada en el *obstáculo de agua*, o el jugador puede proceder bajo la Regla 26-1.

IV. Bola en una TIO no Encontrada

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en, sobre o debajo de una TIO, puede droparse una bola bajo las estipulaciones de la Cláusula 3 o Cláusula 5, si es aplicable. Con el fin de aplicar las Cláusulas 3 y 5, se considera que la bola reposa en el punto por el que entró por última vez los límites extremos de la TIO (Regla 24-3).

V. Zonas de Dropaje

Si el jugador tiene interferencia de una TIO, el *Comité* puede permitir o requerir al jugador a utilizar una zona de dropaje. Si el jugador utiliza una zona de dropaje para aliviarse, debe dropar la bola en la zona de dropaje más cercana al punto en el que reposaba su bola originalmente, o se considera que reposa bajo la Cláusula 4 (aunque la zona de dropaje más cercana esté más cerca del *agujero*).

Nota: Un *Comité* puede establecer una Regla Local que prohíba el uso de una zona de dropaje que esté más cerca del *agujero*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes."

b. Cables Eléctricos y Cables Temporales
Cuando se instalan temporalmente en el *campo* líneas eléctricas, cables o líneas de teléfono, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Las líneas eléctricas, cables, líneas de teléfono temporales y las alfombras que los cubren o los soportes que los sujetan, son *obstrucciones:*

1. 1. Si son fácilmente movibles, se aplica la Regla 24-1.
2. 2. Si están fijos o no son fácilmente movibles y la bola está en el *recorrido* o en un *bunker*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b. Si la bola reposa en un *obstáculo de agua* el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b (i) excepto que el punto más cercano de alivio debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe droparse en el *obstáculo de agua* o el jugador puede proceder bajo la Regla 26.
3. 3. Si la bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que fue jugada la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Ejecutar el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).
   Nota: Los cables o alambres que sujetan una TIO son parte de la TIO salvo que el *Comité*, mediante Regla Local, declare que deben tratarse como líneas eléctricas o cables elevados.
   Excepción: Si como consecuencia de un *golpe* una bola golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no se repetirá el *golpe*.
4. 4. Las zanjas para cables cubiertas de hierba son *terreno en reparación* aunque no estén marcadas, y se aplica la Regla 25-1b.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL:
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

8. ZONAS DE DROPAJE
Si el *Comité* considera que no es factible o practicable proceder bajo una Regla que concede alivio, puede establecer zonas de dropaje en las que se puede o se debe dropar para obtener alivio. Normalmente, estas zonas de dropaje deberían ser una opción adicional de alivio bajo la Regla en cuestión, en vez de ser obligatorias.

Utilizando el ejemplo de zona de dropaje para un obstáculo de agua, cuando se establece una zona de dropaje, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Si una bola está o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en el obstáculo de agua (especificar lugar) el jugador puede:
(i) proceder bajo la Regla 26; o

(ii) como opción adicional, dropar una bola, con un golpe de penalidad, en la zona de dropaje.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes."

Nota: Al utilizar una zona de dropaje se aplican las siguientes condiciones con respecto a dropar y volver a dropar la bola:

(a) No es necesario que el jugador se coloque dentro de la zona de dropaje para dropar la bola.
(b) La bola dropada debe tocar primero una parte del *campo* dentro de la zona de dropaje.
(c) Si la zona de dropaje está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropaje.
(d) No es necesario que la bola dropada quede en reposo dentro de la zona de dropaje.
(e) La bola dropada deberá volverse a dropar si rueda y queda en reposo en una posición cubierta por la Regla 20-2c(i-vi)
(f) La bola dropada puede rodar a una posición más cerca del agujero que el punto donde tocó por primera vez en el campo, siempre que quede en reposo dentro de la distancia de dos palos de ese punto y no en una posición cubierta por (e).
(g) Siempre que cumpla con (e) y (f), la bola dropada puede quedar en reposo más cerca del agujero que:
   - su posición original o posición estimada (ver Regla 20-2b)
   - el *punto* más cercano *de alivio* o máximo alivio posible (Regla 24-2, 25-1 ó 25-3); o
   - el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1).

9. DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS

Si el Comité desea proceder de acuerdo con la Nota de la Regla 14-3, se recomienda la siguiente redacción:

"(Especificar si esta Regla es aplicable a una competición en particular o se aplica para todo el juego en un campo) Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que mida exclusivamente la distancia. Si durante una *vuelta estipulada* un jugador utiliza un dispositivo para medir distancias diseñado para calcular o medir cualquier otra condición que pueda afectar su juego (caídas, velocidad de viento, temperatura, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3. La penalidad es de descalificación, independientemente del hecho de haber utilizado estas funciones o no."

APENDICE I

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETICION

PARTE C

CONDICIONES DE LA COMPETICION

La Regla 33-1 dispone que, "el *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales ha de jugarse una competición." Dichas condiciones deberían incluir muchas materias como el método de inscripción, elegibilidad, horarios, grupos, número de vueltas a jugarse, barras de salida, etc. lo que no es apropiado tratar en las Reglas de Golf ni en este Apéndice. La información detallada relativa a estas condiciones la proporcionan las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-1 y en "Guía para la Organización de las Competiciones."

Sin embargo, hay un número de materias que podrían ser cubiertas en las Condiciones de la Competición, a las que el *Comité* debe prestar especial atención. Estas son:

1. ESPECIFICACIÓN DE PALOS Y DE LA BOLA

Se recomiendan las dos siguientes condiciones solamente para competiciones en las que participan jugadores expertos:

a. Lista de Cabezas de Driver Conformes

En su página web (www.randa.org), el R&A publica periódicamente una lista de cabezas de driver conformes en la que aparece la relación de cabezas de palo que han sido evaluadas y declaradas conformes bajo las Reglas de Golf. Si el *Comité* desea limitar a los jugadores a una cabeza de driver identificada por modelo y ángulo de elevación, que está en la Lista. Dicha Lista debería estar a disposición de todos y debería utilizarse la siguiente condición de competición:

"Cualquier "driver" llevado por el jugador debe tener una cabeza identificada por modelo y ángulo de inclinación (loft) en grados que aparezca nombrada en la lista actual de palos homologados publicado por el R&A.

Excepción: Un "driver" con una cabeza fabricada antes de 1999 está exento de esta condición."

*PENALIDAD POR LLEVAR PERO NO EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO O PALOS QUE INFRINGEN LA CONDICIÓN:

Juego por Hoyos: A la terminación del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha existido la infracción; máxima deducción por vuelta – dos hoyos.
Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ha ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta – cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).
Juego por Hoyos o por golpes: Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.
Competiciones Contra Par y Contra Bogey: ver la nota 1 de la Regla 32-1a.
Competiciones Stableford: Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.
*Cualquier palo o palos llevados infringiendo esta condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su marcador o compañero-competidor en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se descubra que se ha producido una infracción. Si el jugador no lo hace así, está descalificado.

PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE INFRINJA ESTA CONDICIÓN: Descalificación."

b. Lista de Bolas Homologadas
En su página web (www.randa.org), el R&A publica periódicamente una Lista de Bolas de Golf Homologadas en la que figuran bolas que han sido probadas y encontradas conformes. Si el Comité desea requerir a los jugadores para que jueguen un modelo de bola de la Lista, la Lista debería estar disponible y emplear la siguiente condición de la competición:

"La bola que juegue el jugador debe figurar en la lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas publicadas por The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN
Descalificación"

c. Condición de Una Bola
Si se desea prohibir el cambio de marcas y modelos de bola de golf durante una *vuelta estipulada*, se recomienda la siguiente condición:

"Limitación sobre las Bolas Usadas durante una Vuelta (Nota a la Regla 5-1).
(i) Condición de "Una Bola"
Durante una *vuelta estipulada*, las bolas que juega un jugador deben ser de la misma marca y modelo con que figuran en una sola vez (entrada) en la Lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas.
Nota: Si una bola de diferente marca y/o modelo es dropada o colocada puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe entonces proceder dropando o colocando una bola apropiada (Regla 20-6).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN
Juego por Hoyos: A la conclusión del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará el resultado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha ocurrido una infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.
Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en que ha ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).
Competiciones Contra Par y Contra Bogey: ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.
Competiciones Stableford: Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.
(ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción
Cuando un jugador descubre que ha jugado una bola infringiendo esta condición, debe abandonar la bola antes de jugar desde el siguiente *lugar de salida* y completar la vuelta con una bola homologada; de otra manera, el jugador es descalificado. Si el descubrimiento se produce durante el juego de un hoyo y el jugador elige sustituirla por otra bola correcta antes de terminar el hoyo, el jugador debe colocar una bola apropiada en el punto donde reposaba la bola que se jugó infringiendo la condición."

2. CADDIE (NOTA A LA REGLA 6-4)

La Regla 6-4 permite a un jugador utilizar un *caddie* siempre que tenga solo un *caddie* en cada momento. Sin embargo, pueden existir circunstancias donde un *Comité* puede desear prohibir *caddies* o restringir a un jugador la elección de su *caddie*, ej. un golfista profesional, un hermano, padre, otro jugador en la competición, etc. En tales casos se recomienda la siguiente redacción:

Prohibido el uso de Caddie
"Está prohibido a un jugador el uso de un *caddie* durante la *vuelta estipulada*."

Restricciones sobre Quien Puede Servir de Caddie
"Está prohibido a un jugador el tener _____ utilizado como *caddie* durante una *vuelta estipulada*.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN
Juego por Hoyos: A la conclusión del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará el resultado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha habido infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.
Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en que ha ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).
Juego por Hoyos o por golpes: Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.
Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.
*Un jugador que tiene un *caddie* infringiendo esta condición debe, inmediatamente que se descubra que se ha producido una infracción, asegurarse que cumple con esta condición por el resto de la vuelta estipulada. De otra manera, el jugador está descalificado."

3. RITMO DE JUEGO (NOTA 2 A LA REGLA 6-7)
El *Comité* puede establecer directrices sobre el ritmo de juego, para impedir el juego lento, de conformidad con la Nota 2 de la Regla 6-7.

4. SUSPENSIÓN DEL JUEGO DEBIDO A SITUACIÓN DE PELIGRO (NOTA A LA REGLA 6-8B)
Como ha habido muchas muertes y lesiones debidas a rayos en los campos de golf, se insta a todos los clubes y patrocinadores de competiciones de golf a que tomen precauciones para la protección de personas contra los rayos. Se llama la atención a las Reglas 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición que figura en la Nota bajo la Regla 6-8b, se recomienda la siguiente redacción:

"Cuando el juego es suspendido por el *Comité* debido a una situación peligrosa, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir el juego inmediatamente y no reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si un jugador no interrumpe inmediatamente el juego, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de la penalidad como está previsto en la Regla 33-7.

La señal para la suspensión del juego debido a una situación peligrosa será un toque prolongado de la sirena."

Generalmente se usan las siguientes señales y se recomienda que todos los *Comités* hagan lo mismo.
Interrumpir el Juego Inmediatamente: Un toque prolongado de la sirena.
Interrumpir el Juego: Tres toques consecutivos de la sirena, repetidos.
Reanudar el Juego: Dos toques cortos de la sirena, repetidos.

5. PRÁCTICA

a. General
El *Comité* puede establecer normas sobre la práctica de acuerdo con la Nota de la Regla 7-1, la Excepción (c) de la Regla 7-2, nota 2 de la Regla 7 y la Regla 33-2c.

b. Práctica entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)
Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota 2 a la Regla 7-2, se recomienda la siguiente redacción:
"Entre el juego de dos hoyos un jugador no ejecutará un *golpe* de práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y no probará la superficie del *green* del último hoyo jugado haciendo rodar una bola en la misma.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA CONDICIÓN
Juego por Hoyos: Pérdida del siguiente hoyo
Juego por Golpes: Dos golpes en el siguiente hoyo
Juego por Hoyos o por golpes: En el caso de una infracción en el último hoyo de la *vuelta estipulada*, el jugador incurre en penalidad en ese hoyo."

6. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS (NOTA DE LA REGLA 8)
Si un *Comité* desea actuar de conformidad con la Nota bajo la Regla 8, se recomienda la siguiente redacción:
"De conformidad con la Nota de la Regla 8 cada *equipo* puede designar a una persona (además de las personas a las cuales se puede pedir *consejo* bajo esa Regla) que puede dar *consejo* a los miembros de ese equipo. Dicha persona (si se desea incluir cualquier restricción sobre quien puede ser nombrado, incluir dicha restricción aquí) debe identificarse ante el *Comité* antes de dar *consejo*."

7. AGUJEROS NUEVOS (NOTA A LA REGLA 33-2B)
El *Comité* puede disponer, de conformidad con la Nota a la Regla 33-2b, que los *agujeros* y *lugares de salida* para una vuelta en particular de una competición a disputarse en más de un día, pueden estar diferentemente situados cada día.

8. TRANSPORTE
Si se desea requerir a los jugadores que vayan andando en una competición, se recomienda la siguiente condición:

"Los jugadores no deben utilizar ningún medio de transporte durante la *vuelta estipulada* excepto por autorización del *Comité*.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:
Juego por Hoyos: A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.
Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que ha ocurrido una infracción).
Juego por Hoyos o por Golpes: Si se descubre una infracción entre el juego de dos hoyos, se considera que se ha descubierto durante el juego del siguiente hoyo, y la penalidad debe aplicarse de acuerdo con ello.
Competiciones Contra Par y Contra Bogey: ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.
Competiciones Stableford: Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.
*el uso de un medio de transporte no autorizado debe interrumpirse inmediatamente al descubrirse que ha ocurrido una infracción. De no ser así, el jugador está descalificado."

9. ANTIDOPAJE

El *Comité* puede requerir en las Condiciones de la Competición que los jugadores cumplan con un plan o programa antidopaje.

10. COMO RESOLVER EMPATES

Tanto en el Juego por Hoyos (Match Play) como en el Juego por Golpes (Stroke Play) un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se desea tener un solo ganador, el *Comité* está autorizado por la Regla 33-6 a determinar cómo y cuando se resuelve un empate. La decisión debería publicarse por adelantado.

El R&A recomienda:

Juego por Hoyos (Match Play)

Un partido que termina empatado debería ser desempatado jugando hoyo por hoyo hasta que un *bando* gane un hoyo. El desempate (play off) debería iniciarse en el hoyo donde comenzó el partido. En un partido hándicap, los golpes de hándicap deberían concederse igual que en la *vuelta estipulada*.

Juego por Golpes (Stroke Play)

(a) En el caso de un empate en una competición scratch por golpes, se recomienda un desempate. Dicho desempate puede jugarse a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el *Comité*. Si eso no es factible o si sigue todavía el empate, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.

(b) En caso de empate en una competición hándicap por golpes, se recomienda un desempate con hándicap. Dicho desempate puede jugarse a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el *Comité*. Se recomienda que el desempate se juegue a un mínimo de 3 hoyos.

En competiciones donde la tabla de asignación de hándicaps no es relevante, si el desempate es a menos de 18 hoyos, debería aplicarse al hándicap de los jugadores el porcentaje sobre los 18 hoyos de los que se van a jugar para determinar su hándicap para el desempate. Las fracciones de golpe de hándicap de medio golpe o más cuentan como golpe completo y cualquier fracción menor no se tiene en cuenta (se desecha).

En competiciones en las que la tabla de asignación de hándicaps si es relevante tal como en un Cuatro Bolas mejor bola en el Juego por Golpes (Stroke Play) y en competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, los golpes de hándicap deberían ser dados como fueron asignados para la competición usando las tablas de adjudicación de golpes de los jugadores.

(c) Tanto en una competición scratch o hándicap por golpes, si no es factible jugar un desempate se recomienda la comparación de tarjetas. El método de comparación de tarjetas debería anunciarse por adelantado e incluir la resolución del desempate si este método no produce un ganador.

Un método aceptable es determinar el ganador basándose en el mejor resultado para los nueve últimos hoyos. Si los jugadores empatados tienen el mismo resultado para los nueve

últimos hoyos, se determinará el ganador por los mejores seis últimos hoyos, tres últimos hoyos y finalmente mejor hoyo 18. Si se utiliza este método en una competición hándicap debería deducirse la mitad, un tercio, una sexta parte, etc., de los hándicaps. No debería prescindirse de las fracciones. Si se utiliza este método en una competición con salidas simultáneas, se recomienda que los "nueve últimos hoyos, seis últimos hoyos, etc., se consideren los hoyos 10-18, 13-18, etc.

En las competiciones en las que no es relevante la tabla de hándicaps, como en el Juego por Golpes (Stroke Play) individual, si se utiliza el método de nueve últimos, seis últimos y tres últimos hoyos, debería deducirse la mitad, un tercio, una sexta parte etc. del hándicap de los resultados para esos hoyos. En cuanto a la aplicación de fracciones en dichas deducciones, el Comité debería actuar de acuerdo con las recomendaciones de la Real Federación Española de Golf.

En las competiciones en las que la tabla de hándicaps es relevante, como Cuatro Bolas por golpes, y competiciones Contra Par, Contra Bogey y Stableford, los golpes de hándicap deberían ser los asignados para la competición, utilizando la tabla correspondiente de hándicaps para el jugador.

11. CUADRO PARA EL JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY)

Aunque el sorteo para el cuadro en el Juego por Hoyos (Match Play) puede ser completamente libre (ciego) o se pueden distribuir a ciertos jugadores en diferentes cuartos u octavos, se recomienda el Cuadro General por Números si los partidos se han decidido por una vuelta de clasificación.

Cuadro Numérico General

Con el fin de determinar los puestos del cuadro, los empates en las vueltas de clasificación que no sean para el último puesto se decidirán por el orden en que se han devuelto los resultados, de forma que el primer resultado entregado recibe el número más bajo disponible, etc. Si es imposible determinar el orden en que se han devuelto los resultados, los empates se decidirán por sorteo.

PARTE SUPERIOR	PARTE INFERIOR	PARTE SUPERIOR	PARTE INFERIOR
64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 – 64	2 – 63	1 – 32	2 – 31
32 – 33	31 – 34	16 – 17	15 – 18
16 – 49	15 – 50	8 – 25	7 – 26
17 – 48	18 – 47	9 – 24	10 – 23
8 – 57	7 – 58	4 – 29	3 – 30
25 – 40	26 – 39	13 – 20	14 – 19
9 – 56	10 – 55	5 – 28	6 – 27
24 – 41	23 – 42	12 – 21	11 – 22
4 – 61	3 – 62	16 CLASIFICADOS	
29 – 36	30 – 35	1 – 16	2 – 15
13 – 52	14 – 51	8 – 9	7 – 10
20 – 45	19 – 46	4 – 13	3 – 14
5 – 60	6 – 59	5 – 12	6 – 11
28 – 37	27 – 38	8 CLASIFICADOS	
12 – 53	11 – 54	1 – 8	2 – 7
21 – 44	22 – 43	4 – 5	3 – 6

APENDICES II, III Y IV

DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

El R&A se reserva el derecho de modificar en cualquier momento las Reglas relacionadas con palos, bolas, dispositivos y otro equipo y de realizar o cambiar las interpretaciones relacionadas con estas Reglas. Para información actualizada póngase en contacto con el R&A, o consulte en la página www.randa.org/equipmentrules.

Cualquier diseño de un palo, bola, dispositivo u otro equipo que no esté recogido por las *Reglas*, que sea contrario al objetivo y propósito de las *Reglas*, o que pudiera cambiar substancialmente la naturaleza del juego, deberá someterse a la Real Federación Española de Golf.

Las dimensiones y límites contenidos en los Apéndices II III y IV se dan en las unidades en las que se determina la conformidad. También se incluye una conversión imperial/métrica utilizando una conversión de 1 pulgada = 25,4mm.

APENDICE II

DISEÑO DE PALOS

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de un palo debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a Real Federación Española de Golf dos muestras del palo que se propone fabricar para que resuelva si dicho palo cumple con las *Reglas*. Las muestras se quedan en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si un fabricante no suministra las muestras, o habiéndola suministrado, no espera a tener una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de una decisión en la que el palo no sea conforme con las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R&A.

Los siguientes párrafos establecen normas generales para el diseño de palos, junto con especificaciones e interpretaciones. Mayor información referente a estas normas y su correcta interpretación puede obtenerse en "Una Guía a las Reglas sobre Palos y Bolas".

Cuando un palo, o parte de un palo ha de cumplir alguna especificación dentro de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con el propósito de cumplir dicha especificación.

1. PALOS

a. General

Un palo es un instrumento diseñado para golpear la bola y normalmente existen tres tipos: maderas, hierros y putters, que se distinguen por su forma y por el uso que se les quiere dar. Un putter es un palo que tiene un ángulo de elevación (loft) que no excede de los diez grados y que ha sido diseñado principalmente para ser usado en el green.

El palo no debe ser sustancialmente diferente de la tradicional y acostumbrada forma y fabricación. El palo debe estar compuesto de una varilla y una cabeza y también puede tener material añadido a la varilla para ayudar al jugador a sujetar firmemente el palo (ver epígrafe 3 más abajo). Todas las partes del palo deben ser fijas de forma que el palo sea una unidad, y no debe tener acoplamientos. Se admiten excepciones para acoplamientos que no afectan a la función del palo

b. Ajustes

Todos los palos pueden incorporar características para ajustes de peso. También se pueden admitir otras formas de ajuste previa aprobación de la Real Federación Española de Golf. Los siguientes requisitos se aplican a todos los métodos permitidos de ajuste:

(i) el ajuste no pueda hacerse con facilidad
(ii) todas las partes ajustables estén firmemente fijadas y no hay una razonable probabilidad de que se aflojen durante una vuelta; y
(iii) todas las configuraciones de los ajustes cumplan con las *Reglas*.

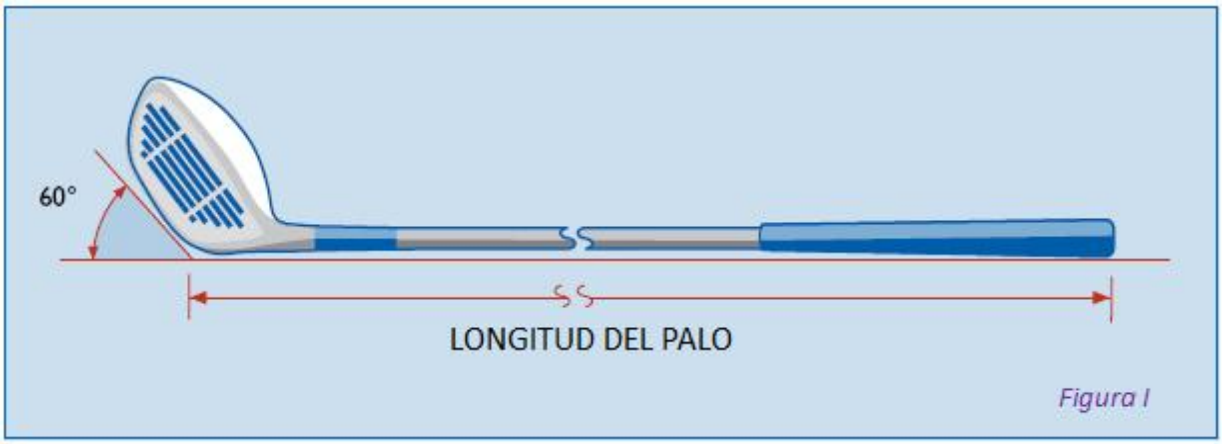


Figura I

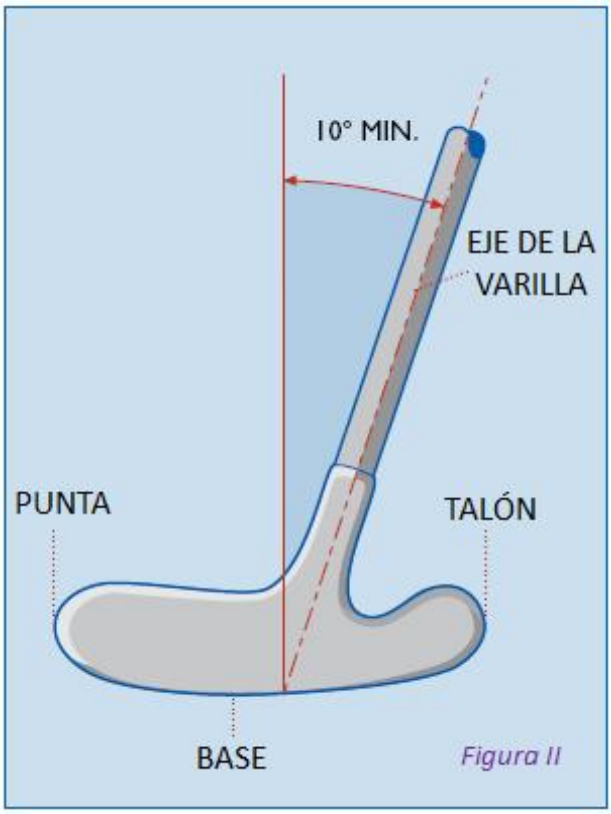


Figura II

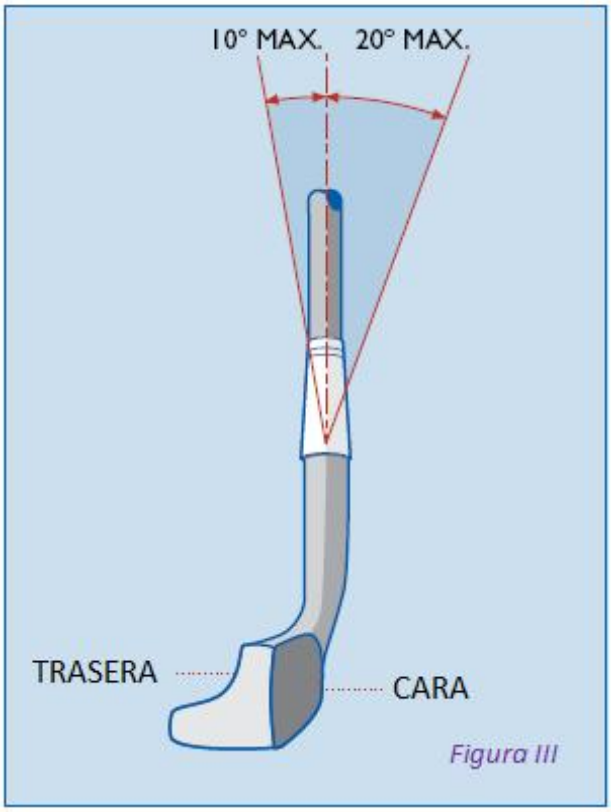


Figura III

No deben cambiarse intencionadamente las características de juego de un palo durante una *vuelta estipulada* por ajuste o por cualquier otro método (Regla 4-2a).

c. Longitud.

La longitud total del palo será como mínimo de 18 pulgadas (457,2 mm) y con la excepción de los putters, no debe exceder de 48 pulgadas (1219,48 mm).

Para hierros y maderas la medida de la longitud se hace con el palo reposando en el plano horizontal y la base forma un ángulo de 60º con dicho plano como muestra la Figura I. La longitud está definida por la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el extremo de la empuñadura (grip).

Para los putters la medida de la longitud se toma desde el extremo de la empuñadura a lo largo del eje de la varilla o una extensión de la línea recta de ella a la base del palo.

d. Alineación.

Cuando el palo está en su posición normal para un golpe la varilla tendrá una alineación tal que:

(i) la proyección de la parte recta de la varilla sobre el plano vertical que forma la punta y talón debe tener una divergencia de la vertical de al menos diez grados (ver la Figura II). Si el diseño global del palo es tal que el jugador puede utilizar el palo en una posición vertical o casi vertical, puede que se requiera que la varilla tenga una divergencia con este plano de hasta 25 grados.

(ii) la proyección de la parte recta de la varilla sobre el plano vertical a la línea de juego prevista no debe separarse más de 20 grados hacia delante o 10 grados hacia atrás (ver la Figura III).

Excepto para los putters, toda las parte del talón del palo estará dentro de la distancia de 0,625 pulgadas (15,88 mm) del plano que contiene el eje de la parte recta de la varilla y la pretendida línea de juego (horizontal) (ver la Figura IV).

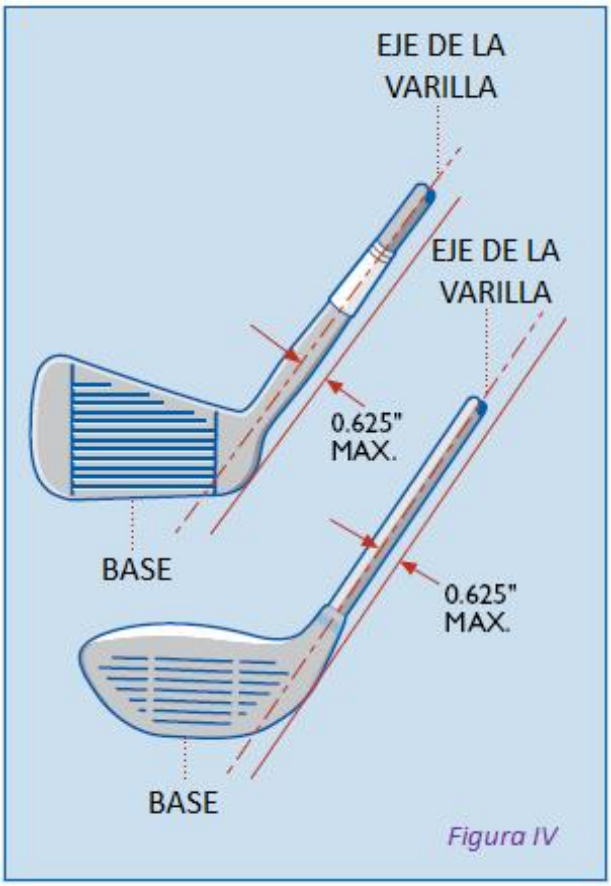


Figura IV

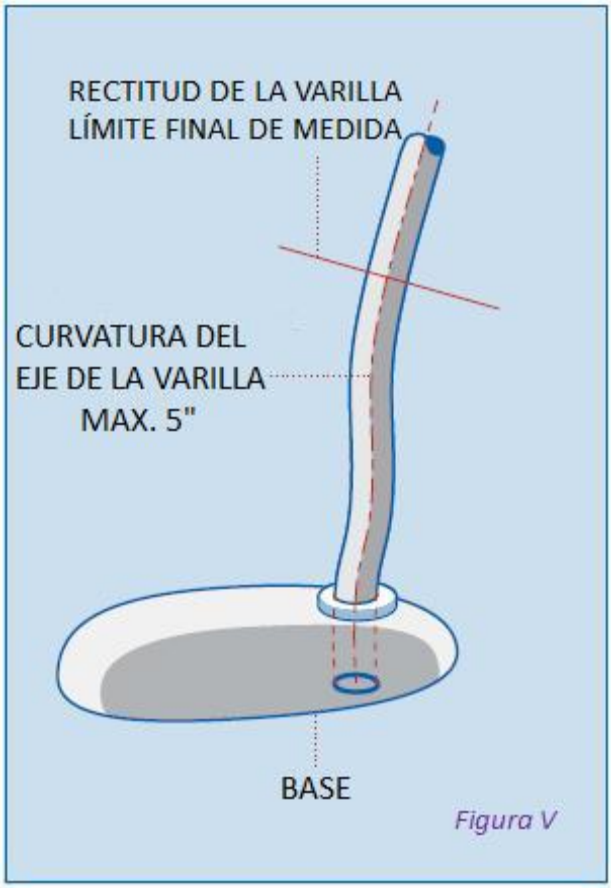


Figura V

2. VARILLA

a. Rectitud.

La varilla será recta desde el extremo superior de la empuñadura hasta un punto que no esté a más de 5 pulgadas (127 mm) por encima de la planta (base), medida desde el punto donde la varilla deja de ser recta a lo largo del eje curvado de la varilla y el cuello y/o casquillo (ver la Figura V).

b. Propiedades de Flexión y Torsión.
En cualquier punto a lo largo de su longitud la varilla debe:
(i) flexionar de tal manera que la desviación es la misma, independientemente de cómo gire la varilla respecto a su eje longitudinal; y
(ii) torsionar lo mismo en ambas direcciones.

c. Sujeción a la Cabeza del Palo.
La varilla debe estar sujeta a la cabeza del palo en el talón bien directamente o por medio de un cuello liso y/o casquillo. La longitud desde la parte superior del cuello y/o casquillo hasta la base del palo no debe exceder de 5 pulgadas (127 mm.), medida a lo largo del eje, y siguiendo cualquier curvatura en el cuello y/o el casquillo (ver la Figura VI).
Excepción para Putters. La varilla o cuello o casquillo de los putters puede fijarse a cualquier punto de la cabeza.

3. EMPUÑADURA (Ver la Figura VII)
La empuñadura consiste en un material añadido a la varilla para permitir al jugador una sujeción firme. La empuñadura debe estar sujeta a la varilla y será recta y sencilla en su forma, debe extenderse hasta el final de la varilla y no debe estar moldeada para ninguna parte de las manos. Si no se ha añadido ningún material, esta parte de la varilla diseñada para ser sujetada por el jugador debe ser considerada como la empuñadura.
(i) Para los palos que no sean putters la empuñadura debe ser de sección circular, excepto que puede incorporarse a lo largo de toda la empuñadura una nervadura continua, recta y ligeramente saliente, y se permite una espiral ligeramente en relieve sobre una empuñadura encintada o una imitación de la misma.
(ii) Una empuñadura de putter puede tener una sección transversal no circular, siempre que dicha sección no sea cóncava, sea simétrica y se mantenga generalmente semejante a lo largo de toda la empuñadura. (Ver Cláusula (v) a continuación)
(iii) La empuñadura puede ser cónica pero no debe tener ninguna protuberancia ni talle. Su sección transversal medida en cualquier dirección no debe exceder de 1,75 pulgadas (44,45 mm.)
(iv) Para los palos que no sean putters el eje de la empuñadura debe coincidir con el eje de la varilla.
(v) Un putter puede tener dos empuñaduras siempre que cada una sea circular en su sección transversal, que el eje de cada una coincida con el eje de la varilla, y estén separados como mínimo 1,5 pulgadas (38,1 mm.).

4. CABEZA DEL PALO.

a. Sencilla en su Forma.
La cabeza del palo debe ser generalmente sencilla en su forma. Todas sus partes deben ser rígidas, estructurales en esencia y funcionales. La cabeza del palo o sus partes no deben ser diseñadas para parecerse a otros objetos. No es fácil en la práctica definir "sencilla en su forma" con precisión y de manera exhaustiva. Sin embargo, las características que se consideran que infringen este requisito y por lo tanto no son permitidas, incluyen pero no se limitan a:

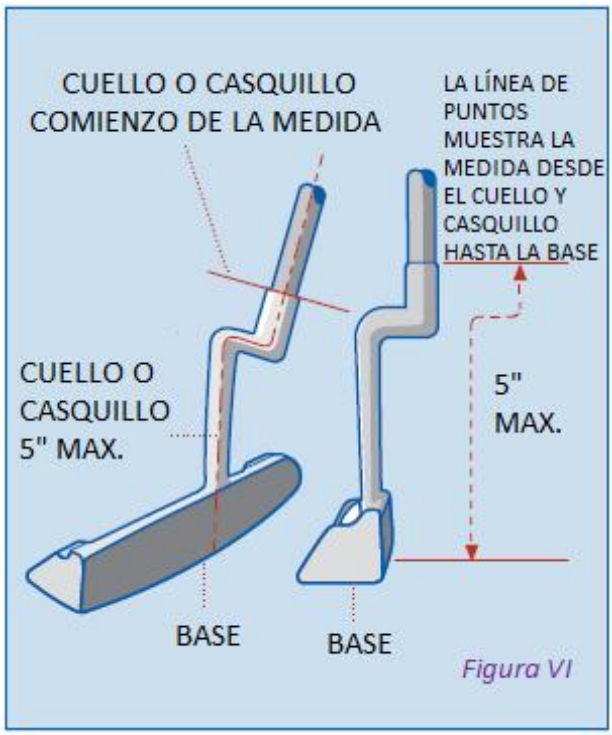


Figura VI

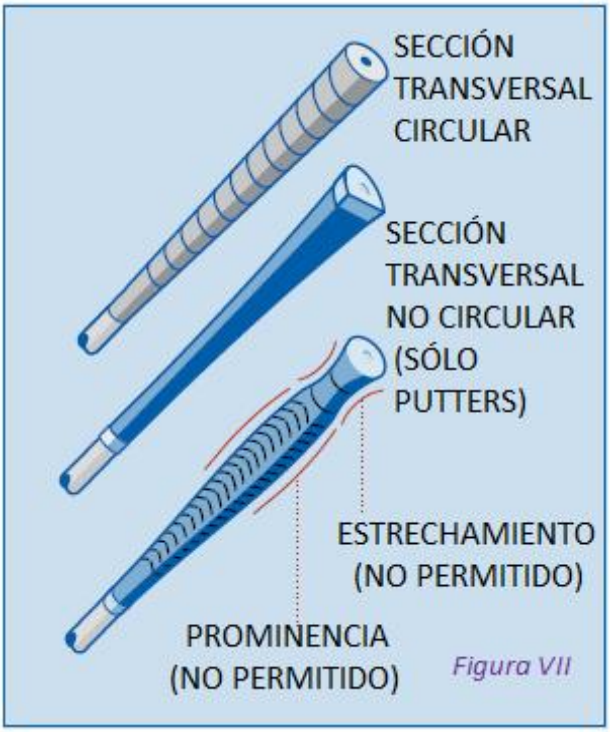


Figura VII

(i) Todos los palos:

- agujeros a través de la cara
- agujeros a través de la cabeza (se pueden hacer algunas excepciones para putters y hierros con cavidad posterior)
- características cuyo propósito es el de cumplir con especificaciones sobre dimensiones
- características que se extienden a o por delante de la cara.
- características que se extienden bastante por encima de la línea superior de la cabeza
- estrías o guías en la cabeza que se extienden a la cara (se puede hacer alguna excepción para los putters)
- dispositivos óptico o electrónicos

(ii) Maderas y hierros

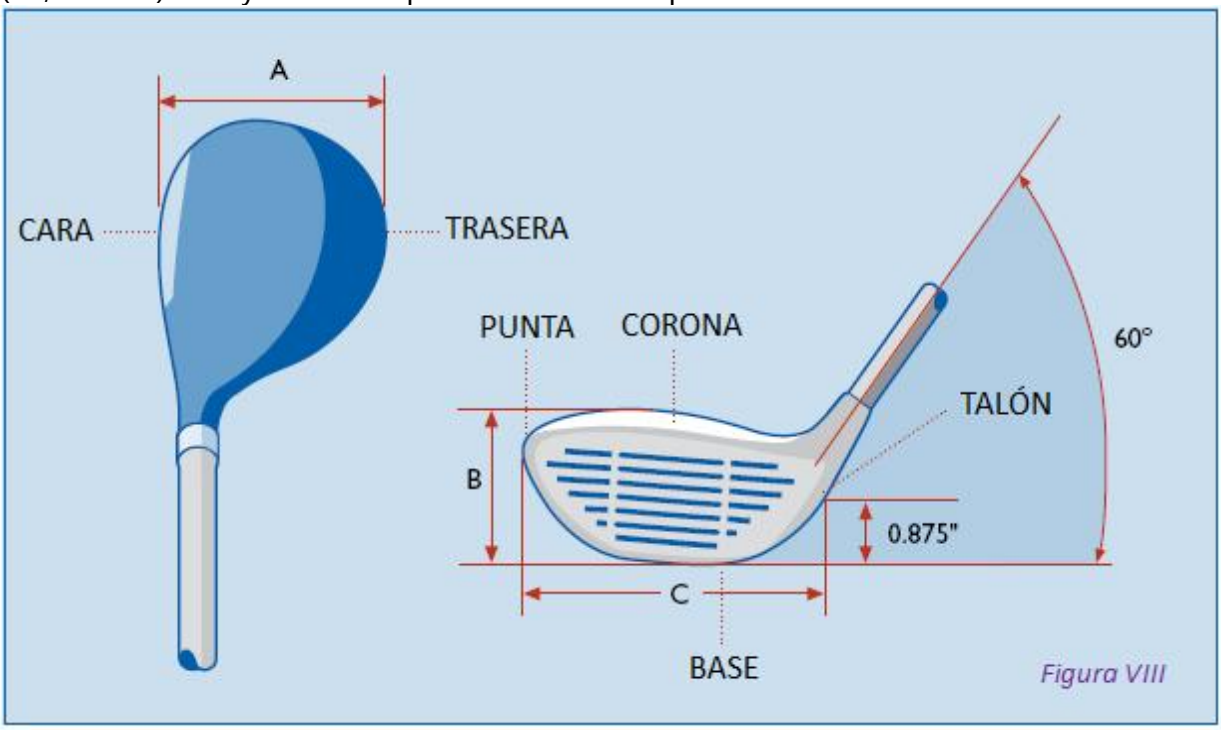
- todas las características relacionadas en (i) arriba,
- cavidades en el perfil del talón y/o punta de la cabeza que se puedan ver desde arriba
- cavidades grandes o múltiples en el perfil de la parte trasera de la cabeza que se puedan ver desde arriba.
- material transparente añadido en la cabeza con el fin de conseguir que una característica que no es conforme con las Reglas, lo fuese.
- características que se extienden más allá del perfil de la cabeza cuando se ve desde arriba.

b. Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia

(i) Maderas

Cuando el palo está en un ángulo de reposo de 60º, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que:

- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza del palo debe ser mayor que la distancia de la cara a la parte posterior de la cabeza del palo.
- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza del palo no es mayor de 5 pulgadas (127 mm.); y
- la distancia desde la base a la corona de la cabeza del palo no es mayor de 2,8 pulgadas (71,12 mm.) incluyendo cualquier característica permitida.



Estas dimensiones se miden sobre líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos externos de:

- el talón y la punta
- la cara y la parte posterior (ver Fig. VIII, dimensión A)

y sobre líneas verticales entre proyecciones horizontales de los puntos externos de la base y la parte más alta (corona) de la cabeza del palo (ver Figura VIII, dimensión B). Si el punto externo del talón no está claramente definido, se considera que está 0,875 pulgadas (22,23 mm.) por encima del plano horizontal sobre el que reposa el palo (ver Figura VIII, dimensión C).

El volumen de la cabeza no debe exceder de 460 centímetros cúbicos (28,06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0,61 pulgadas cúbicas).

Cuando el palo está en un ángulo de reposo de 60 grados, el componente del momento de inercia alrededor del eje vertical a través del centro de gravedad de la cabeza del palo no debe exceder de 5900 g cm^3 (33,259 onzas $pulgada^3$), más una tolerancia de prueba de 100 g cm^3 (0,547 onzas $pulgada^3$).

(ii) Hierros

Cuando la cabeza del palo está en su posición normal en preparación para el golpe, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que la distancia desde el talón a la punta es mayor que la distancia desde la cara a la parte posterior.

(iii) Putters (ver la Fig. IX)

Cuando la cabeza del palo está en su posición normal en preparación para el golpe, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que:

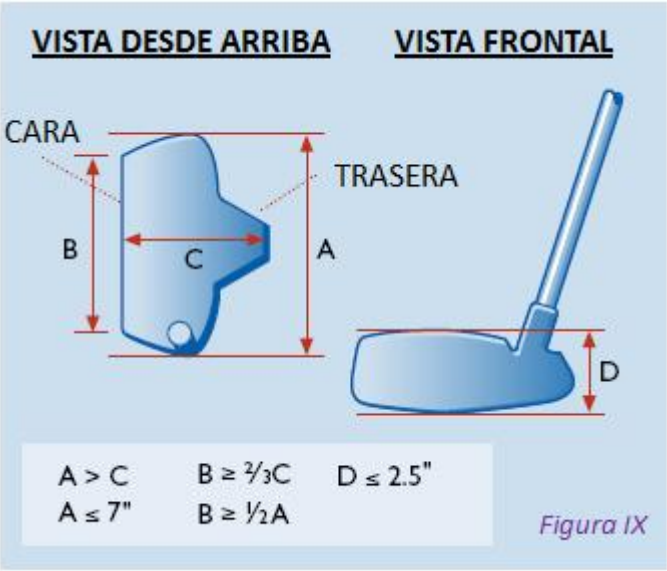


Figura IX

- la distancia desde el talón a la punta es mayor que la distancia desde la cara a la parte posterior.
- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza es menor o igual a 7 pulgadas (177,8 mm.).
- la distancia desde el talón a la punta de la cara es mayor o igual que dos tercios de la distancia desde la cara a la parte posterior de la cabeza.
- La distancia desde el talón a la punta de la cara es mayor o igual que la mitad de la distancia del talón a la punta de la cabeza.
- la distancia desde la planta a la parte superior de la cabeza, incluyendo cualquier característica permitida, es menor o igual que 2,5 pulgadas (63,5 mm.).

Para las cabezas con forma tradicional estas dimensiones se medirán en líneas horizontales entre proyecciones verticales de las puntas más extremas de:

- el talón y la punta de la cabeza;
- el talón y la punta de la cara; y
- la cara y la parte posterior

y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de la puntas más extremas de la planta y la parte superior de la cabeza.

Para cabezas de palo con formas inusuales, las dimensiones de la punta al talón pueden hacerse en la cara del palo.

c. Efecto Muelle y Propiedades Dinámicas

El diseño, material y/o construcción de la cabeza del palo (incluyendo la cara del palo) y cualquier tratamiento que se le haga, no debe:

(i) tener el efecto de un muelle que excede del límite establecido en el Protocolo de Prueba de Péndulo archivado en el *R&A*; o

(ii) incorporar características o tecnología que incluyen, pero que no están limitadas a, muelles o características de muelles cuyo objetivo, o efecto, es el de influir indebidamente en el efecto muelle de la cabeza del palo; o

(iii) influir indebidamente en el movimiento de la bola.

Nota: el apartado (i) anterior no se aplica a los putters

d. Cara para Golpear

La cabeza del palo debe tener solamente una cara para golpear, excepto un putter que puede tener dos si sus características son las mismas, y están opuestas la una a la otra.

5. CARA DEL PALO

a. General.

La cara del palo debe ser dura y rígida y no debe proporcionar una rotación a la bola significativamente mayor que el de una cara estándar de acero, (se puede hacer alguna excepción para los putters). Excepto para las marcas relacionadas más adelante, la cara del palo debe ser lisa y no debe tener ningún grado de concavidad.

b. Rugosidad y Material del Área de Impacto.

Con la excepción de las marcas especificadas en los párrafos siguientes, la rugosidad de la superficie dentro del área en la que se desea que se produzca el impacto ("área de impacto") no debe exceder de la que deja el pulido decorativo o el fresado fino (ver la Fig. X).

Toda el área de impacto debe ser de un solo material (puede haber excepciones para los palos con cabeza de madera).

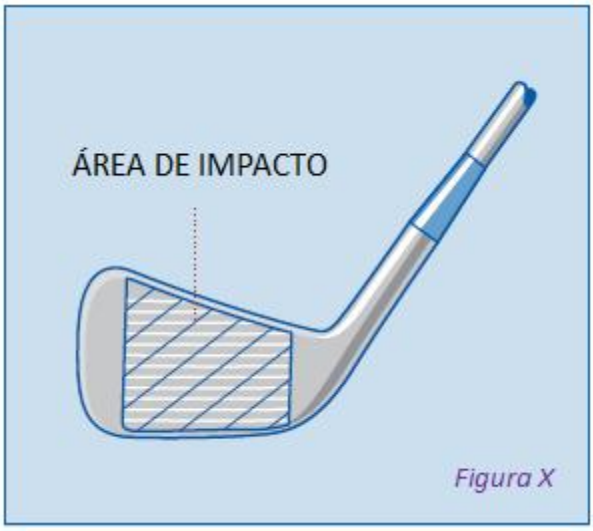


Figura X

c. Marcas del Área de Impacto

Si un palo tiene estrías y/o marcas de perforación en el área de impacto éstas deben cumplir las siguientes especificaciones:

(i) Estrías.

- Las estrías deben ser rectas y paralelas
- Las estrías deben tener un sección transversal simétrica y tener lados que no converjan (ver Figura XI)
- * Para palos cuyo ángulo de inclinación (loft) sea igual o superior a 25 grados, las estrías deben tener una sección transversal sencilla.

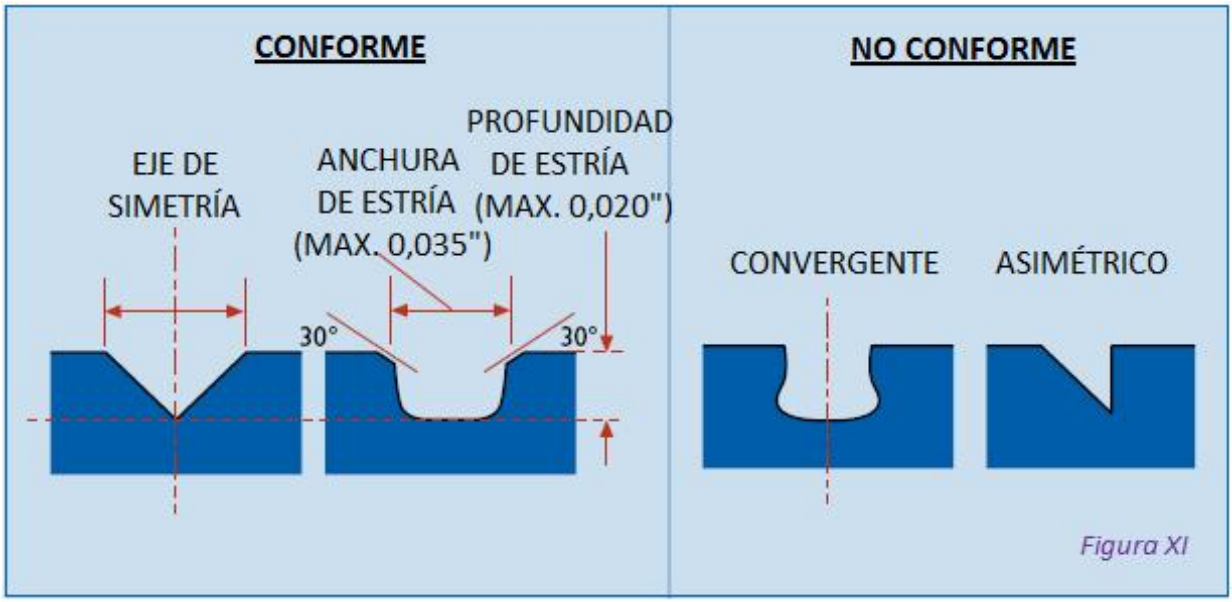


Figura XI

- La anchura, espaciado y sección transversal de las estrías deben ser consistentes en toda el área de impacto (se pueden hacer algunas excepciones en las maderas).
- La anchura (W) de cada una de las estrías no debe exceder de 0,035 pulgadas (0,9 mm.), utilizando el método de medida de 30 grados archivado en el R&A.
- La distancia entre los bordes de estrías adyacentes (S) no debe ser inferior a tres veces la anchura de las estrías, y no menor de 0,075 pulgadas (1,905 mm.).
- La profundidad de cada estría no debe exceder de 0,020 pulgadas (0,508 mm.)
- ***** Para palos que no sean Drivers, el área de la sección transversal (A) de una estría dividida por el paso de la estría (W+S) no debe exceder de 0,0030 pulgadas cuadradas por pulgada (0,0762 mm^2/mm) (Ver la figura XII).

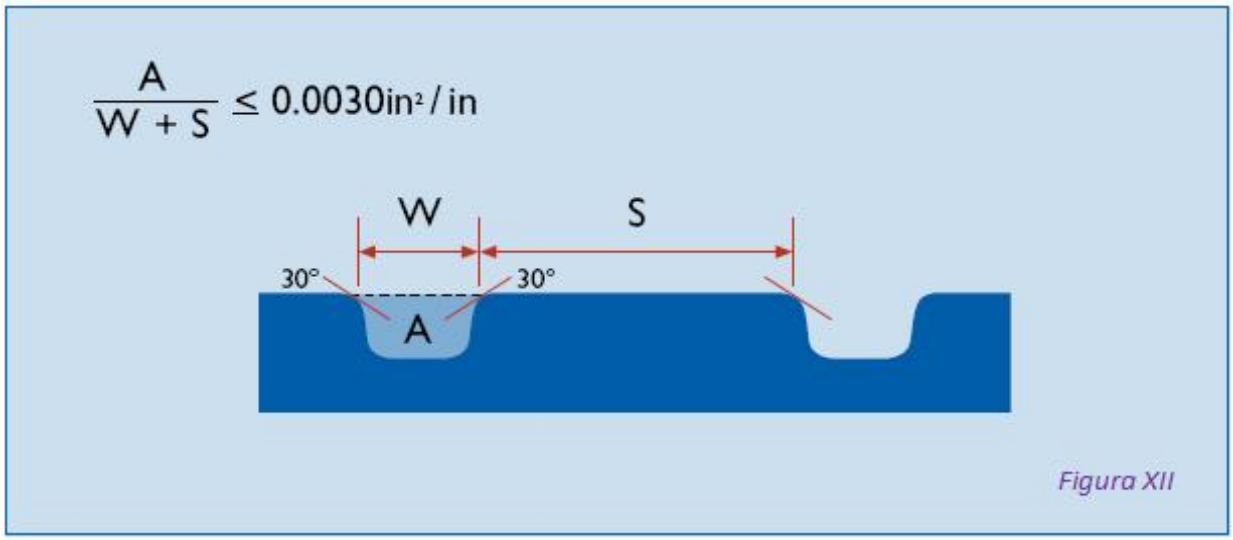


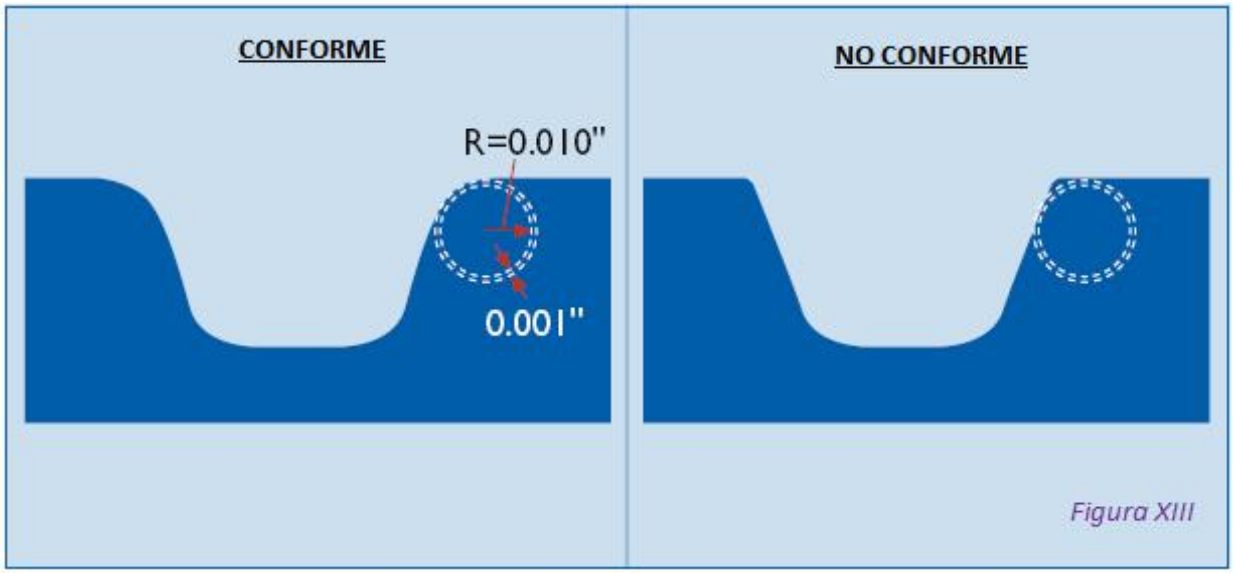
Figura XII

- Las estrías no deben tener bordes afilados o labios elevados.
- ***** Para palos cuyo ángulo de inclinación (loft) sea igual o superior a 25 grados, los bordes de las estrías deben ser sustancialmente de forma curvada, con un radio efectivo que no sea menor de 0,010 pulgadas (0,254 mm) al medirlo tal y como se expone en la Fig. XIII, y no mayor de 0,020 pulgadas (0,508 mm). Se permiten desviaciones en el radio efectivo de hasta 0,001 pulgadas (0,0254 mm).

(ii) Marcas de Perforación.

- La dimensión máxima de cualquier marca de perforación no debe exceder 0,075 pulgadas (1,905 mm).
- La distancia entre marcas de perforación adyacentes (o entre marcas de perforación y estrías) no debe ser menor de 0,168 pulgadas (4,27 mm.) medido de centro a centro.
- La profundidad de cualquier marca de perforación no debe exceder de 0,040 pulgadas (1,02 mm.).
- Las marcas de perforación no deben tener bordes afilados ni labios elevados.

- ***** Para palos cuyo ángulo de inclinación (loft) sea igual o superior a 25 grados, los bordes de las marcas de perforación deben ser sustancialmente de forma curvada, con un radio efectivo que no sea menor de 0,010 pulgadas (0,254 mm) al medirlo tal y como se expone en la Fig. XIII, y no mayor de 0,020 pulgadas (0,508 mm). Se permiten desviaciones en el radio efectivo de hasta 0,001 pulgadas (0,0254 mm).



Nota 1: Las precedentes especificaciones de estrías y marcas de perforación marcadas con un asterisco (*) sólo se aplican a nuevos modelos de palos fabricados el 1 de Enero de 2010 o a partir de esta fecha y a cualquier palo cuya marcas de la cara hayan sido alteradas a propósito, por ejemplo, volviéndole a hacer las estrías. Para más información sobre el estatus de los palos disponibles antes del 1 de Enero de 2010, diríjase a la sección de "Búsqueda de Equipo" de www.randa.org.
Nota 2: El Comité puede requerir, en las condiciones de la competición, que los palos que lleve el jugador deban ser conformes con las precedentes especificaciones de las estrías y marcas de perforación identificadas con un asterisco (*). Se recomienda esta condición sólo para competiciones relativas a jugadores expertos. Para más información, diríjase a la Decisión 4-1/1 de las "Decisiones sobre las Reglas de Golf"

d. Marcas Decorativas.
El centro del área de impacto puede indicarse con un dibujo dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados tienen una longitud de 0,375 pulgadas (9,53 mm.). Dicho dibujo no debe influir indebidamente en el movimiento de la bola. Se permiten marcas decorativas fuera del área de impacto.

e. Marcas en la Cara de Palos no Metálicos.
Las especificaciones anteriores no se aplican a las cabezas de palos hechas de madera en las que el área de impacto de la cara es de un material cuya dureza es menor de la del metal y cuyo ángulo de inclinación es de 24 grados o menos, pero se prohíben las marcas que podrían influir de forma indebida en el movimiento de la bola.

f. Marcas en la Cara de los Putters.
Ninguna de las marcas de la cara de un putter debe tener bordes afilados o labios elevados. Las especificaciones con respecto a la rugosidad, material y marcas en el área de impacto no se aplican a los putters.

APENDICE III

LA BOLA

1. GENERAL
La bola no debe ser sustancialmente diferente de la forma tradicional y habitual. El material y construcción de la bola no deben ser contrarios al propósito y objetivo de las *Reglas*.

2. PESO
El peso de la bola no será superior a 1,620 onzas (45,93 gramos).

3. TAMAÑO
El diámetro de la bola no será menor de 1,680 pulgadas (42,67 mm.).

4. SIMETRÍA ESFÉRICA
La bola no debe ser diseñada, fabricada o modificada intencionadamente para tener propiedades que difieran de las de una bola de simetría esférica.

5. VELOCIDAD INICIAL
La velocidad inicial de la bola no será superior al límite especificado bajo las condiciones establecidas en la Norma de Velocidad Inicial para bolas de golf disponible en los archivos del R&A.

6. NORMA PARA DISTANCIA TOTAL
La combinación de vuelo y rodada de la bola, al probarse en aparatos aprobados por el R&A, no superará la distancia especificada bajo las condiciones establecidas por la Norma de Distancia Total para bolas de golf disponible en los archivos del R&A.

APENDICE IV

DISPOSITIVOS Y OTRO EQUIPO

Un jugador con dudas sobre si el uso de un dispositivo u otro equipo pudieran constituir una infracción de las Reglas debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf dos muestras del dispositivo u otro equipo que se propone fabricar para que resuelva sobre si su uso durante la *vuelta estipulada* causaría que un jugador infringiese la Regla 14-3. Las muestras se quedan en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si un fabricante no suministra las muestras, o habiéndolas suministrado, no espera a tener una decisión antes de fabricar y/o comercializar el dispositivo u otro equipo, el fabricante asume el riesgo de una decisión en la que el uso del dispositivo u otro equipo sea contrario a las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R&A.

Los siguientes párrafos establecen normas generales para el diseño de dispositivos y otro equipo, junto con especificaciones e interpretaciones. Estas se deberían leer conjuntamente con la Regla 11-1 (Lugar de Salida) y la Regla 14-3 (Dispositivos Artificiales, Equipos Insólitos y Uso Insólito del Equipo).

1. TEES (SOPORTES) (REGLA 11)

Un tee (soporte) es un dispositivo diseñado para elevar la bola sobre el terreno. Un tee no debe:

- ser más largo de 4 pulgadas (101,6 mm);
- estar diseñado o fabricado de tal forma que pudiera indicar una línea de juego;
- influir indebidamente en el movimiento de la bola; o
- ayudar de otra manera al jugador al ejecutar un golpe o en su juego.

2. GUANTES (REGLA 14-3)

Se pueden llevar guantes para ayudar al jugador a empuñar el palo, siempre que sean sencillos.

Un guante “sencillo” debe:

- consistir en una envoltura entallada de la mano con una cubierta o abertura distinta para cada dígito (dedos y pulgar); y
- estar hecho de materiales lisos en toda la palma y en la superficie de agarre de los dígitos;

Un guante “sencillo” no debe incorporar:

- material en la superficie de agarre o por dentro del guante cuyo propósito principal sea proporcionar acolchamiento o que tenga el efecto de proporcionar acolchamiento. Acolchamiento se define como un área de material de guante cuyo

grosor es mayor en 0,025 pulgadas (0,635 mm) que las áreas adyacentes del guante sin el material añadido;

Nota: Se puede añadir material para resistir al desgaste, absorción de la humedad u otros propósitos funcionales, siempre que no exceda de la definición de acolchamiento (ver arriba).

- correas que ayuden a impedir que el palo se resbale o que unan la mano al palo;
- cualquier sistema para atar dedos juntos;
- material sobre el guante que se adhiera a material sobre el grip (empuñadura);
- características, que no sean ayudas visuales, diseñadas para ayudar al jugador a colocar sus manos en una posición consistente y/o específica sobre el grip (empuñadura);
- peso para ayudar al jugador a ejecutar un golpe;
- cualquier característica que pudiera restringir el movimiento de una articulación; o
- cualquier otra característica que pudiera ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego

3. ZAPATOS (REGLA 14-3)

Se pueden llevar zapatos que ayuden al jugador a obtener una colocación firme. Sujeto a las condiciones de la competición, se permiten características tales como clavos en la suela, pero los zapatos no deben incorporar características:

- diseñadas para ayudar al jugador a adoptar su colocación y/o construirse una colocación;
- diseñadas para ayudar al jugador con su alineación; o
- que pudieran ayudar de otra manera al jugador al ejecutar un golpe o en su juego.

4. VESTIMENTA (REGLA 14-3)

Los artículos de vestimenta no deben incorporar características:

- diseñadas para ayudar al jugador a alinearse; o
- que pudieran ayudar de otra manera al jugador al ejecutar un golpe o en su juego.

5. DISPOSITIVOS DE MEDICIÓN DE DISTANCIAS (REGLA 14-3)

Durante una *vuelta estipulada*, el uso de cualquier dispositivo de medición de distancia no está permitido salvo que el *Comité* haya puesto en vigor una Regla Local a tal efecto (ver la Nota a la Regla 14-3 y el Apéndice I; Parte B; Sección 9).

Incluso cuando la Regla Local esté en vigor, el dispositivo debe estar limitado a medir solo distancias. Características que harían que el uso del dispositivo fuese contrario a la Regla Local incluyen, pero no se limitan a:

- la calibración o medición de la pendiente;
- la calibración o medición de otras condiciones que podrían afectar al juego (por ejemplo la velocidad o la dirección del viento, u otra información basada en el clima tal y como la temperatura, humedad, etc.);

- recomendaciones que podrían ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego (por ejemplo selección de palo, tipo de golpe a jugar, lecturas del green o cualquier otra materia relacionada con el consejo); o
- calcular la distancia efectiva entre dos puntos basada en la pendiente u otras condiciones que afecten a la distancia de tiro.

Tales características no conformes hacen que el uso del dispositivo sea contrario a las reglas, independientemente de que:

- las características puedan o no ser apagadas o desconectadas; y
- las características estén o no apagadas o desconectadas.

Un dispositivo multifuncional, como un Smartphone o una PDA, puede ser usado como un dispositivo de medición de distancias siempre que contenga una aplicación de medición de distancias que cumpla todas las limitaciones anteriores (esto es, debe medir sólo distancias). Adicionalmente, cuando se esté usando la aplicación de medición de distancias, no debe haber ninguna otra característica o aplicación instalada en el dispositivo tal que, si se usase, constituiría una infracción de las Reglas, se esté usando realmente o no.

INDICE

INTRODUCCION

El índice consiste en más de 5000 entradas, cada una de las cuales hace referencia a una Decisión por su número. Las Decisiones relacionadas con un determinado tópico se agrupan bajo un encabezamiento, que debería ser considerado como una palabra clave. Hay más de 250 encabezamientos distintos, de los que hay dos clases, aquellos que tienen datos (Decisiones) y aquellos que simplemente hacen referencia a otros encabezamientos más apropiados. Las Decisiones introducidas en encabezamientos que tienen un gran número de datos se agrupan a veces bajo sub-encabezamientos para una mayor eficiencia. La sección Contenidos que precede al Índice es un listado de todos los encabezamientos encontrados en el Índice. Casi cualquier Decisión aparece bajo varios encabezamientos distintos para aumentar la posibilidad de encontrar la Decisión apropiada relativa a una situación determinada.

El uso eficiente y en tiempo del libro de Decisiones sugiere que uno debería primero adquirir destreza en encontrar en el Índice la Decisión que más relación tiene con la situación entre manos. Por ejemplo, supongamos una situación en Match Play donde un jugador levanta su bola sin marcar su posición en la errónea creencia de que se le ha concedido el siguiente golpe. Dentro de los Contenidos, identifique los encabezamientos (palabras clave) que pudieran ser examinados (Bola Levantada, Concesión, Marcar la Posición de la Bola o Green). La decisión relevante (2-4/3) se encuentra bajo cada uno de estos encabezamientos. Si no se consultan los Contenidos antes, uno podría seleccionar una palabra clave que no está incluida como un encabezamiento, y se puede gastar mucho esfuerzo sin tener éxito. Por ejemplo, potenciales palabras clave como “bola cogida” o “bola no marcada” no son encabezamientos del Índice; los términos apropiados que se encuentran en los Contenidos son “Bola Levantada” o “Marcar la Posición de la Bola”. Usar como referencia los Contenidos llevara al que consulta al encabezamiento adecuado de una forma eficiente e incrementará la probabilidad de encontrar la Decisión apropiada.

INDICE

CONTENIDOS

ABEJAS I-1
Ver también INSECTOS

ACEPTAR AYUDA O PROTECCIÓN Ver AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR)

ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS I-1

AGUA ACCIDENTAL I-1
Ver también CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO: SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

AGUJAS DE PINO Ver ÁRBOL O ARBUSTO; HOJAS

AGUJERO I-3
Ver también BANDERA; BOLA COLGANDO DEL AGUJERO; CONCESIÓN; EMBOCADA Y EMBOCAR; GREEN; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

ALTERACIÓN DEL REPOSO DE LA BOLA Ver LIE DE LA BOLA ALTERADO

ANIMAL Ver ABEJAS; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; HORMIGAS Y HORMIGUEROS; INSECTOS; LOMBRIZ; PERRO; SERPIENTE

ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO I-4
Ver también AGUA ACCIDENTAL; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; ESTATUS DE OBJETOS; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO; TERRENO EN REPARACIÓN

ANOTACIÓN DE RESULTADOS Ver MARCADOR; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

APOYAR EL PALO I-5
Ver también PREPARAR EL GOLPE

ÁRBITRO I-5
Ver también COMITÉ; OBSERVADOR

ÁRBOL O ARBUSTO I-6
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; HOJAS

ÁREA O ESPACIO PARA EFECTUAR EL SWING I-7
Ver también MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

ÁREAS MEDIO AMBIENTALMENTE SENSIBLES I-8

ARENA I-8
Ver también BUNKER

ARTIFICIALMENTE RECUBIERTO Ver OBSTRUCCIONES

AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR) I-8
Ver también BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO; CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS; FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES)

BANDERA I-9
Ver también GREEN

BOLA I-10
Ver también BOLA COLGANDO DEL AGUJERO; BOLA COLOCADA O REPUESTA; BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA DROPADA O VUELTA A DROPAR; BOLA EMPOTRADA; BOLA EN REPOSO MOVIDA; BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO; BOLA LEVANTADA; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO; BOLA SUSTITUTA; BOLA TOCADA; BOLAS X-OUT; BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA; CAMBIAR LAS BOLAS; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS; EMBOCADA Y EMBOCAR; ESTATUS DE OBJETOS; FUERA DE LÍMITES; GOLPE; LIE DE LA BOLA ALTERADO; LIMPIAR LA BOLA; MARCADOR DE BOLA; PREPARAR EL GOLPE; SEGUNDA BOLA

BOLA AYUDANDO O INTERFIRIENDO AL JUEGO Ver BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO

BOLA COLGANDO DEL AGUJERO I-11

BOLA COLOCADA O REPUESTA I-11

BOLA DESVIADA Ver BOLA DESVIADA O DETENIDA

BOLA DESVIADA O DETENIDA I-13
Ver también BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO; BOLA EN REPOSO MOVIDA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

BOLA DETENIDA Ver BOLA DESVIADA O DETENIDA

BOLA DROPADA O VUELTA A DROPAR I-14
Ver también BOLA COLOCADA O REPUESTA; BOLA LEVANTADA; REGLAS LOCALES

BOLA EMPOTRADA I-17
Ver también PIQUE DE BOLA

BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO I-18
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA EN REPOSO MOVIDA

BOLA EN REPOSO MOVIDA I-18
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA TOCADA

BOLA EQUIVOCADA I-21

BOLA INJUGABLE I-23
Ver también BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO I-25
Ver también BOLA INJUGABLE

BOLA INTERFIRIENDO O AYUDANDO AL JUEGO Ver BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO

BOLA LEVANTADA I-25

BOLA PERDIDA I-28
Ver también BOLA PROVISIONAL;BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

BOLA PROVISIONAL I-30
Ver también BOLA PERDIDA; FUERA DE LÍMITES; SEGUNDA BOLA

BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO I-31
Ver también AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR): EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

BOLA SUSTITUTA I-31
Ver también CAMBIAR LAS BOLAS

BOLA TOCADA I-32
Ver también BOLA EN REPOSO MOVIDA

BOLAS X-OUT I-32

BREZO I-32

BUGGY Ver CARRO DE GOLF

BUNKER I-32
Ver también ARENA

BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA I-35
Ver también BOLA PERDIDA

CABLE ELÉCTRICO I-36

CABLE ELÉCTRICO ELEVADO Ver CABLE ELÉCTRICO

CADDIE I-36

CALLE Y ÁREA DE CÉSPED SEGADO A RAS I-38
Ver también BOLA EMPOTRADA; RECORRIDO

CALZADO (PIE) I-39

CAMBIAR LAS BOLAS I-39
Ver también BOLA SUSTITUTA

CAMINOS DE CARROS Ver CARRETERAS Y CAMINOS

CAMPO Ver CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; FUERA DE LÍMITES; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO I-39
Ver también INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

CANCELAR RESULTADOS Ver CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

CANGREJO VeRESTATUS DE OBJETOS

CANGREJO DE RÍO Ver ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; ESTATUS DE OBJETOS

CARRETERAS Y CAMINOS I-39
Ver también ESTATUS DE OBJETOS

CARRITO (TROLLEY) I-40
Ver también CARRO DE GOLF; EQUIPO

CARRO Ver CARRITO (TROLLEY); CARRO DE GOLF

CARRO DE GOLF I-40
Ver también CARRITO (TROLLEY); EQUIPO; ESTATUS DE OBJETOS

CASA CLUB O CHIRINGUITO I-40

CAUSA AJENA I-40
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA;ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS

CESPED Ver HIERBA Y CÉSPED

CHIPPER Ver ESTATUS DE OBJETOS; PALOS

CHIRINGUITO Ver CASA CLUB O CHIRINGUITO

CHULETAS Y HOYO DE CHULETAS I-41

CIERRE DE LA COMPETICIÓN I-42
Ver también COMITÉ; CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN; HANDICAP (COMPETICIÓN) Y GOLPES DE HANDICAP; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

CINTA I-42

COCHE Ver ESTATUS DE OBJETOS

COCHECITO DE GOLF Ver CARRO DE GOLF

CODIGO DE DEPORTIVIDAD Y/0 NORMATIVA DE COMPETICIÓN I-42
Ver también ETIQUETA

COLOCACIÓN (STANCE) I-42
Ver también MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; PREPARAR EL GOLPE

COLOCACIÓN (STANCE), SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMALES I-43

COMITÉ I-44
Ver también ÁRBITRO; CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; CIERRE DE LA COMPETICIÓN; CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN; DUDAS EN CUANTO A LOS HECHOS; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; OBSERVADOR; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; REGLAS LOCALES

CONCESIÓN I-48
Ver también FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOURSOMES; INFORMACIÓN EQUIVOCADA; MATCH INDIVIDUAL; OMISIÓN (NO COMPARECER)

CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA I-49
Ver también DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS; PROBLEMAS FISICOS

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO I-49
Ver también AGUA ACCIDENTAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; BOLA EMPOTRADA; ESTATUS DE OBJETOS; MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO; PIQUE DE BOLA; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO; TERRENO EN REPARACIÓN

CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN I-50
Ver también COMITÉ; REGLAS LOCALES

CONDICIONES METEOROLÓGICAS I-51
Ver también CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

CONSEJO I-52

CONSIDERAR HECHOS DUDOSOS Ver DUDAS EN CUANTO A LOS HECHOS

CONTRA BOGEY I-52
Ver también STABLEFORD

CONTRA PAR I-52
Ver también CONTRA BOGEY; STABLEFORD

CUATRO BOLAS MATCH PLAY Ver FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS)

CUATRO BOLAS STABLEFORD Ver FOUR-BALL STABLEFORD

CUATRO BOLAS STROKE PLAY Ver FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES)

DAÑO I-53
Ver también BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO; PALOS; REPARAR; TERRENO EN REPARACIÓN

DEFINIR EL CAMPO Ver MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

DEMORA INDEBIDA I-53
Ver también RITMO DE JUEGO

DESEMPATE HOYO A HOYO Ver PLAY-OFF Y EMPATES

DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMAL Ver COLOCACIÓN (STANCE), SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMALES

DIRECTAMENTE ATRIBUIBLE I-54

DIRECTRICES, PAUTAS I-54

DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS I-54
Ver también CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; ESTATUS DE OBJETOS

DISPUTAS Ver RECLAMACIONES Y DISPUTAS

DISTANCIA, INFORMACIÓN DE LA DISTANCIA, MARCADORES DE DISTANCIA I-55
Ver también MEDIR

DUDAS EN CUANTO A LOS HECHOS I-55
Ver también COMITÉ; DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO

DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO I-56
Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDAS EN CUANTO A LOS HECHOS; GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS; SEGUNDA BOLA

EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS I-57
Ver también GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

EMBOCADA Y EMBOCAR I-58
Ver también GOLPE; HOYO SIN TERMINAR

EMPATES Ver PLAY-OFF Y EMPATES

EMPUÑADURA Y EMPUÑAR I-59
Ver también PALOS

EQUIDAD I-59

EQUIPO I-62
Ver también CARRITO (TROLLEY); CARRO DE GOLF; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS; ESTATUS DE OBJETOS; PALOS

EQUIPOS (COMPETICIÓN POR) I-63

ESCALONES, ESCALERA Ver ESTATUS DE OBJETOS; OBSTRUCCIONES

ESCARCHA I-63

ESPECTADOR I-63
Ver también CAUSA AJENA

ESTACAS I-63
Ver también OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS; ESTATUS DE OBJETOS

ESTACAS, CUERDAS O LÍNEAS DE CONTROL DEL PÚBLICO I-64
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; OBSTRUCCIONES

ESTATUS DE OBJETOS I-64

ETIQUETA I-66

EXCLUIR LA OPERACIÓN DE UNA REGLA Ver ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS

FLORES I-67

FORRO DEL AGUJERO Ver AGUJERO

FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS) I-67
Ver también FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES); FOUR-BALL STABLEFORD; INFORMACIÓN EQUIVOCADA; OMISIÓN (NO COMPARECER)

FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES) I-68
Ver también FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOUR-BALL STABLEFORD

FOUR-BALL STABLEFORD I-69
Ver también FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES)

FOURSOMES I-69

FRUTA Ver ESTATUS DE OBJETOS

FUERA DE LÍMITES I-70
Ver también BOLA PROVISIONAL; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS

FUERA DE TURNO Ver JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO

GOLPE I-72

Ver también BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO; BOLA EQUIVOCADA; CONCESIÓN; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS; GOLPE CANCELADO O RECLAMADO; GOLPE Y DISTANCIA;HANDICAP (COMPETICIÓN) Y GOLPES DE HANDICAP; PRÁCTICA; SWING DE PRÁCTICAS

GOLPE CANCELADO O RECLAMADO I-73
Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; GOLPE Y DISTANCIA; LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

GOLPE Y DISTANCIA I-74

GOLPEAR BOLA EN MOVIMIENTO Ver BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO

GOLPEAR LA BOLA Ver GOLPE

GRAVA Ver PIEDRAS, ROCAS Y GRAVA

GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS I-75
Ver también ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS; ETIQUETA

GREEN I-76
Ver también AGUJERO; BANDERA; BOLA COLGANDO DEL AGUJERO; GREEN EQUIVOCADO; INDICAR LA LÍNEA DE PUTT; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; TAPA DE AGUJERO

GREEN EQUIVOCADO I-79

GREENKEEPER (CUIDADOR DE CAMPO) Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER I-79

GRIP Ver EMPUÑADURA Y EMPUÑAR

GRUPOS Y MODO DE AGRUPAR I-80
Ver también HORARIO DE SALIDA

GUANTE I-80
Ver también CINTA; EQUIPO

GUSANO Ver LOMBRIZ

HANDICAP (COMPETICIÓN) Y GOLPES DE HANDICAP I-80
Ver también CIERRE DE LA COMPETICIÓN; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

HIELO Ver AGUA ACCIDENTAL; IMPEDIMENTOS SUELTOS; OBSTRUCCIONES

HIERBA Y CÉSPED I-81
Ver también CALLE Y ÁREA DE CÉSPED SEGADO A RAS; MARCA DE CLAVOS; PROBAR LAS CONDICIONES (TEST OR TESTING)

HIERBAJO (MATOJO) I-82

HOJAS I-82
Ver también ÁRBOL O ARBUSTO; ESTATUS DE OBJETOS

HONGOS Ver ESTATUS DE OBJETOS

HONOR I-82
Ver también JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO

HORARIO DE SALIDA I-82
Ver también CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; GRUPOS Y MODO DE AGRUPAR

HORMIGAS Y HORMIGUEROS I-83
Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; INSECTOS

HOYO EMPATADO I-83
Ver también CONCESIÓN; OMISIÓN (NO COMPARECER)

HOYO HECHO POR CUIDADOR DEL CAMPO (GREENKEEPER) Ver GREENKEEPER (CUIDADOR DE CAMPO) Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER

HOYO SIN TERMINAR I-83
Ver también EMBOCADA Y EMBOCAR

HUELLAS I-84
Ver también BUNKER; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; DAÑO; MARCA DE CLAVOS; TERRENO EN REPARACIÓN

IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA Ver BOLA PERDIDA; BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA

IMPEDIMENTOS SUELTOS I-84
Ver también ESTATUS DE OBJETOS

INAPLICABLE (REGLA O PROCEDIMIENTO) Ver REGLA O PROCEDIMIENTO USADO INAPLICABLES

INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO I-86
Ver también INDICAR LA LÍNEA DE PUTT; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT

INDICAR LA LÍNEA DE PUTT I-86

Ver también GREEN; INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN I-86
Ver también INFORMACIÓN EQUIVOCADA

INFORMACIÓN EQUIVOCADA I-86
Ver también INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

INFORMACIÓN INCORRECTA Ver INFORMACIÓN EQUIVOCADA; INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS

INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS I-88
Ver también INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; INFORMACIÓN EQUIVOCADA

INJUGABLE Ver BOLA INJUGABLE

INSECTOS I-88
Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS

INSTRUCCIÓN Ver CONSEJO

INTERCAMBIAR BOLAS Ver CAMBIAR LAS BOLAS

INTERFERENCIA Ver BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO I-88

JUEGO LENTO Ver DEMORA INDEBIDA

JUEGO POR GOLPES (STROKE PLAY) Ver DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO; HOYO SIN TERMINAR; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS; SEGUNDA BOLA

JUEGO POR HOYOS (MATCH PLAY) Ver CONCESIÓN; HOYO EMPATADO; INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; INFORMACIÓN EQUIVOCADA; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

JUGAR DESDE LUGAR EQUIVOCADO Ver LUGAR EQUIVOCADO

JUGAR FUERA DE TURNO I-89
Ver también HONOR; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

LESIÓN Ver PROBLEMAS FISICOS

LIE DE LA BOLA ALTERADO I-90
Ver también MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

LIE MÁS CERCANO Y SIMILAR I-90
Ver también LIE DE LA BOLA ALTERADO

LIMPIAR LA BOLA I-90

LÍNEA DE JUEGO I-91
Ver también INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

LÍNEA DE PUTT I-92
Ver también AGUJERO; GREEN; INDICAR LA LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

LLUVIA Ver CONDICIONES METEOROLÓGICAS; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

LOMBRIZ I-93

LUGAR DE REPOSO MÁS CERCANO Y SIMILAR Ver LIE MÁS CERCANO Y SIMILAR

LUGAR DE SALIDA EQUIVOCADO I-93
Ver también LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA

LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA I-94
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; GOLPE Y DISTANCIA; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; TEE

LUGAR EQUIVOCADO I-95
Ver también GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

MADERAS; ASTILLAS DE MADERA I-96
Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; OBSTRUCCIONES

MAL TIEMPO Ver CONDICIONES METEOROLÓGICAS

MARCA COMERCIAL I-97

MARCA DE BOLA I-97
Ver también MARCADOR DE BOLA; PIQUE DE BOLA

MARCA DE CLAVOS I-97
Ver también DAÑO; GREEN; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

MARCADOR I-97
Ver también MARCADOR DE BOLA; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

MARCADOR DE BOLA I-98
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA; PIQUE DE BOLA

MARCAR EL CAMPO Ver MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA I-98
Ver también MARCADOR DE BOLA

MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO I-99
Ver también COMITÉ; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; FUERA DE LÍMITES; LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; REGLAS LOCALES; TERRENO EN REPARACIÓN;VALLA

MARGENES DE ÁREAS DE EL CAMPO I-101

MATA Ver ÁRBOL O ARBUSTO; ESTATUS DE OBJETOS; HOJAS

MATCH INDIVIDUAL I-101

MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS) Ver CONCESIÓN; HOYO EMPATADO; INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; INFORMACIÓN EQUIVOCADA; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO I-102
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; GREENKEEPER (CUIDADOR DE CAMPO) Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER; TERRENO EN REPARACIÓN

MÁXIMO ALIVIO POSIBLE I-102
Ver también PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

MEDIR I-102
Ver también DISTANCIA, INFORMACIÓN DE LA DISTANCIA, MARCADORES DE DISTANCIA

MEJORAR EL ÁREA DE SWING QUE SE PRETENDE Ver MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA Ver MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT I-102
Ver también ÁREA O ESPACIO PARA EFECTUAR EL SWING; COLOCACIÓN (STANCE); LIE DE LA BOLA ALTERADO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT

MEJORAR LA COLOCACIÓN Ver MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

MEJORAR LA LÍNEA DE JUEGO Ver MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

MEJORAR LA LÍNEA DE PUTT Ver MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

MEJORAR LA POSICIÓN DE LA BOLA Ver MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

MÉTODO PARA EJECUTAR EL GOLPE Ver GOLPE

MODIFICACIÓN DE UNA PENALIDAD Ver PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ

MOVER LA BOLA Y BOLA MOVIDA Ver BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA EN REPOSO MOVIDA; BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO

MUERTE SÚBITA PLAY-OFF Ver PLAY-OFF Y EMPATES

MUROS I-104
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS; OBSTRUCCIONES; PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO;VALLA

MUSGO Ver ESTATUS DE OBJETOS

NO COMPARECER Ver OMISIÓN (NO COMPARECER)

OBJETOS ARTIFICIALES Ver OBSTRUCCIONES

OBJETOS NATURALES Ver IMPEDIMENTOS SUELTOS

OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS I-104
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; FUERA DE LÍMITES; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

OBSERVADOR I-105
Ver también ÁRBITRO; COMITÉ

OBSTÁCULO Ver BUNKER; OBSTÁCULOS DE AGUA

OBSTÁCULO DE AGUA LATERAL Ver OBSTÁCULOS DE AGUA

OBSTÁCULOS DE AGUA I-105
Ver también BOLA PROVISIONAL; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO;SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

OBSTRUCCIONES I-108
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MADERAS; ASTILLAS DE MADERA; PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

OBSTRUCCIONES TEMPORALES Ver REGLAS LOCALES

OCÉANO I-111

OFICIAL Ver ÁRBITRO; COMITÉ

OMISIÓN (NO COMPARECER) I-111
Ver también CONCESIÓN; HOYO EMPATADO

ORDEN DE JUEGO I-112
Ver también GOLPE CANCELADO O RECLAMADO; JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES I-112

PÁJARO Ver ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO

PALOS I-113
Ver también APOYAR EL PALO; EMPUÑADURA Y EMPUÑAR; ESTATUS DE OBJETOS; GOLPE

PARAGUAS, SOMBRILLA I-115

PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO I-115
Ver también MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; MUROS; OBSTRUCCIONES; PUERTA, VENTANA;VALLA

PARTIDO INDIVIDUAL Ver MATCH INDIVIDUAL

PARTIDOS CONCURRENTES CUATRO BOLAS Y PARTIDOS INDIVIDUALES Ver MATCH INDIVIDUAL

PARTIDOS CONCURRENTES JUEGO POR HOYOS Y JUEGO POR GOLPES Ver MATCH INDIVIDUAL

PENALIDAD IMPUESTA Ver PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ

PENALIDAD SUSPENDIDA O ANULADA Ver PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ

PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ I-116
Ver también CIERRE DE LA COMPETICIÓN; COMITÉ; PENALIDADES MÚLTIPLES (SITUACIONES)

PENALIDADES MÚLTIPLES (SITUACIONES) I-117

PERRO I-118

PIE Ver CALZADO (PIE)

PIEDRAS, ROCAS Y GRAVA I-118
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MUROS

PIQUE DE BOLA I-118
Ver también BOLA EMPOTRADA; MARCA DE BOLA

PLANTAS Ver ÁRBOL O ARBUSTO; BREZO;ESTATUS DE OBJETOS; FLORES; HIERBAJO (MATOJO)

PLAYA I-118

PLAY-OFF Y EMPATES I-118

PLOMADA Ver ESTATUS DE OBJETOS

POSTE DE DIRECCIÓN I-119
Ver también ESTATUS DE OBJETOS

PRÁCTICA I-119
Ver también SWING DE PRÁCTICAS

PRACTICAMENTE SEGURO Ver SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

PREMIO (GANADOR) I-119

PREPARAR EL GOLPE I-120

PROBAR LAS CONDICIONES (TEST OR TESTING) I-120

PROBLEMAS FISICOS I-121
Ver también CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS

PROTECCIÓN CONTRA LOS ELEMENTOS Ver AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR)

PÚBLICO Ver ESPECTADOR

PUENTE I-121

PUERTA, VENTANA I-121

PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO I-121
Ver también MÁXIMO ALIVIO POSIBLE

RAÍCES I-122
Ver también ÁRBOL O ARBUSTO

RASTRILLO I-122
Ver también BUNKER; ESTATUS DE OBJETOS; LÍNEA DE JUEGO; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; OBSTRUCCIONES

RAYOS I-123
Ver también CONDICIONES METEOROLÓGICAS; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO; SITUACIONES PELIGROSAS

REANUDACIÓN DEL JUEGO Ver INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

RECLAMACIONES Y DISPUTAS I-123
Ver también ÁRBITRO; COMITÉ; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ

RECORD DEL CAMPO I-125

RECORRIDO I-125
Ver también CALLE Y ÁREA DE CÉSPED SEGADO A RAS; ROUGH

REGLA O PROCEDIMIENTO USADO INAPLICABLES I-126

REGLAS Ver INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS

REGLAS LOCALES I-127
Ver también CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

REHUSAR A ACATAR UNA REGLA I-129

REPARAR I-129
Ver también DAÑO; TERRENO EN REPARACIÓN

REPONER LA BOLA Ver BOLA COLOCADA O REPUESTA

REPTIL Ver ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR I-129

RESULTADOS CANCELADOS Ver CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS I-130
Ver también INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; MARCADOR

RITMO DE JUEGO I-132
Ver también DEMORA INDEBIDA

ROCAS Ver PIEDRAS, ROCAS Y GRAVA

ROCÍO I-132

ROUGH I-132
Ver también RECORRIDO

SALIDA, HORA DE SALIDA Ver GRUPOS Y MODO DE AGRUPAR; HORARIO DE SALIDA

SALIVA I-133
Ver también AGUA ACCIDENTAL; IMPEDIMENTOS SUELTOS

SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO I-133
Ver también AGUA ACCIDENTAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; CAUSA AJENA; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; TERRENO EN REPARACIÓN

SEGUNDA BOLA I-134
Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO; GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

SERPIENTE I-134
Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; ESTATUS DE OBJETOS

SETAS Ver ESTATUS DE OBJETOS

SITUACIONES PELIGROSAS I-134

STABLEFORD I-134
Ver también CONTRA BOGEY; FOUR-BALL STABLEFORD

STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES) Ver DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO; HOYO SIN TERMINAR; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS; SEGUNDA BOLA

SUPERFICIES ARTIFICIALES Ver OBSTRUCCIONES

SUSPENSIÓN DEL JUEGO Ver INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

SWING DE PRÁCTICAS I-135
Ver también PRÁCTICA

SWING INNECESARIAMENTE ANORMAL Ver COLOCACIÓN (STANCE), SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMALES

TACOS Y HOYOS DE AIREACIÓN I-135

TAPA DE AGUJERO I-135

TEE I-135
Ver también ESTATUS DE OBJETOS; LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA

TERMINOLOGÍA I-136

TERRENO EN REPARACIÓN I-137
Ver también AGUA ACCIDENTAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; ÁRBOL O ARBUSTO; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

TOALLA I-139

TOCANDO LA BOLA Ver BOLA TOCADA

TOPERAS Ver ESTATUS DE OBJETOS

TRES BOLAS MATCH PLAY I-139

TUBERÍA DE DRENAJE I-139

USO INSÓLITO DE EQUIPO Ver DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS

VALLA I-139
Ver también MUROS; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS

VENDAJES I-140

VENTANA Ver PUERTA, VENTANA

VIENTO Ver CONDICIONES METEOROLÓGICAS

VOLVER A DROPAR LA BOLA Ver BOLA DROPADA O VUELTA A DROPAR

VUELTA ESTIPULADA I-140
Ver también DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS

ZAPATO Ver CALZADO (PIE)

ZONAS DE DROPAJE I-140

INDICE

ÍNDICE A LAS DECISIONES

ABEJAS

Ver también INSECTOS

Interrupción del juego debido a problema físico 6-8a/3

Significado de "Situación Peligrosa" 1-4/11

Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS

Acuerdo:
- Acuerdo para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match 1-3/7
- Acuerdo para la concesión de putts cortos 1-3/2
- Competidores en Juego por Golpes (Stroke Play) que se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar una ventaja a uno de ellos 10-2c/2
- El jugador y su contrario o compañero competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro 1-3/3
- Jugadores acuerdan concederse hoyos mutuamente 2-4/22
- Los jugadores acuerdan considerar un hoyo empatado durante el juego del mismo 2-1/1.5
- Los Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado 2-1/1
- Los jugadores se ponen de acuerdo para salir fuera de turno para ahorrar tiempo 10-1a/3

Anotar resultado erróneo:
- El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe 1-3/6
- Marcador que, a sabiendas, da por bueno un resultado equivocado pero el competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo 6-6a/5

Dos hoyos deliberadamente omitidos en Match Play 2-1/4

Cuando se produce un incumplimiento de la Regla 1-3 1-3/0.5

Forma de jugar errónea:
- Forma de juego errónea utilizada en Match Play 6-1/1
- Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el partido 2-4/21
- Partido decidido por acuerdo de los jugadores después de jugarlo en forma errónea 33-1/4

Infracción de la Regla por el contrario:
- Jugadores que dejan de aplicar una penalidad a sabiendas 1-3/4
- Jugadores que ignoran que se ha Incurrido en penalidad 1-3/5
- Procedimiento para una reclamación válida 2-5/2

Jugador que ha alcanzado la tercera eliminatoria de una competición por hoyos (Match Play) descalificado por ponerse de acuerdo para excluir Reglas en la primera eliminatoria 34-1a/1

Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido 2-5/8.5

Jugadores que ignoran que se ha Incurrido en penalidad 1-3/5

Punto de hándicap aplicado por error en hoyo en que no corresponde 6-2a/2

Volver a jugar un partido suspendido en vez de reanudarlo 2-1/6

AGUA ACCIDENTAL

Ver también CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO: SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

Aclaración del punto por donde la bola "cruzó por última vez los límites más amplios" en una condición anormal del terreno 25-1c/1.5

Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente 25-1b/4

Agua visible como resultado de un esfuerzo desmedido al pisar 25/4

Agujero rodeado por agua accidental 33-2d/2

Barrer agua accidental de la línea de juego 13-2/34

Barrer o secar agua accidental de la línea de putt 16-1a/1

Bola en agua accidental:
- Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación 25-1b/11
- Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez 25-1b/11.5
- Bola en agua accidental difícil de recuperar 25-1/1

Bola jugada en terreno en reparación se pierde en la misma zona 25-1c/3

Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua 1-4/7

Bunker completamente cubierto de agua:
- Opciones del jugador cuando un bunker está completamente cubierto de agua accidental 25-1b/8
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27

Cambiar la opción de alivio:
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Cambiar de opción de alivio cuando hay que volver a dropar 20-2c/5
- Cambio de opción de alivio después de dropar la bola en lugar equivocado 20-6/2
- Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5

Confundir con obstáculo de agua:
- Agua accidental confundida con obstáculo de agua; bola original jugada aplicando la Regla de obstáculo de agua 25-1b/12
- Agua accidental confundida con obstáculo de agua; se juega bola sustituta aplicando la regla de obstáculo de agua 25-1b/13

Desbordamiento de un obstáculo de agua 25/2

Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7

En el green:
- Agua accidental en el green; dónde puede aliviarse el jugador de la intervención si la bola reposa en green y el punto más cercano de alivio está fuera de green 25-1b/10.5
- Agua accidental en green interviene entre la bola que está fuera de green y el agujero 25-1a/2
- Agua accidental en green visible cuando el jugador camina al lado de la línea de putt pero no en otro sitio 25/5
- Agua accidental en green; punto más cercano de alivio está fuera de green 25-1b/10

Explicación de “Máximo Alivio Posible” de agua accidental en bunker 25-1b/5

Golpe a bola impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua accidental 24-2b/19

Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable 18-2a/12.5

Jugador incapaz físicamente de determinar el “Punto más Cercano de Alivio” 24-2b/3.5

Marcador de la bola movido:
- Marcador de bola movido por viento o agua accidental durante una vuelta estipulada 20-1/10.5

Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3

Pique de bola lleno de agua accidental 25/3

Punto más cercano de alivio:
- Determinando el “Punto más Cercano de Alivio” 24-2b/1
- Diagramas ilustrativos del “Punto de Alivio más Cercano” 25-1b/2
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2

Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4

Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Regla local:
- Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27

Conocimiento o Práctica Seguridad:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola no encontrada está en agua accidental o en el rough 25-1c/1

Tierra blanda o húmeda 25/1

Tocar agua accidental en el bunker con un palo 13-4/7

Un jugador se alivia de una zona de agua accidental y la bola queda en reposo en una

posición donde hay otra zona de agua accidental; si debe volver a dropar 20-2c/7

AGUJERO

Ver también BANDERA; BOLA COLGANDO DEL AGUJERO; CONCESIÓN; EMBOCADA Y EMBOCAR; GREEN; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

Agujero dañado:
- Agujero dañado; procedimiento para el jugador 16-1a/6
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5

Agujero rodeado por agua accidental 33-2d/2

Bola apoyada en la bandera se aleja del agujero cuando el jugador quita la bandera; no se repone la bola en el borde del agujero 17-4/4

Bola colgando del agujero:
- Bola colgando del borde del agujero cae dentro después de que el jugador espere 40 segundos 16-2/1
- Bola colgando del borde del agujero quitada por el contrario de su posición antes de que el jugador haya determinado su situación 16-2/2
- Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero 16-2/0.5
- Bola del compañero competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta 3-2/1
- Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe 2-4/2
- El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero 1-2/4
- La bola cae dentro del agujero después de preparar el golpe 18-2b/10

Bola colocada rueda al interior del agujero 20-3d/1

Bola desplazada del borde del agujero por golpe de enfado 18-2a/23

Bola empotrada en la pared del agujero:
- Bola clavada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde 16/2
- Bola clavada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde 16/3

Bola en reposo desplazada del agujero por espectador que atendía a la bandera 18-1/10

Bola soplada dentro del agujero por competidor no repuesta ni embocada 3-2/2

Concesión:
- Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe 2-4/2
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y luego emboca la bola de su contrario 2-4/1
- Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero 2-4/11

Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos 16/7

El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra 1-2/5

El que atiende la bandera permanece detrás del agujero 17-1/4

Forro del hoyo:
- Forro del agujero que sale al sacar la bandera atendida y la bola cae dentro del agujero 17/7
- Forro del agujero no hundido a suficiente profundidad 16/4
- La bola golpea el borde del forro y se sale del agujero 16/5
- La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera 17/8

Indicar la posición del agujero en el green por:
- Bandera en forma cónica o con diámetros distintos 17/3
- Indicador de posición del agujero en el green colocado en la bandera 17/1
- Mapa del green indicando la posición del agujero en el lugar de salida 33/6
- Utilización de banderas de distinto color para señalar la posición del agujero en el green 17/2

Jugador que emboca un putt y su contrario alega que recuperó la bola del agujero antes de que se parara 16/5.5

Jugador que juega a distinto sitio del agujero para ayudar al compañero 30-3f/6

Libreta proporcionando distancias entre varios puntos 14-3/5

Marcar la posición del agujero con un palo 17-3/6

Procedimiento para que el árbitro determine qué bola está más lejos del agujero 10-1b/1

Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4

Recolocar el agujero durante la vuelta estipulada
- Agujeros cambiados de sitio y/o marcas de salida movidas durante una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-2b/1
- El Comité desea mover un agujero durante una vuelta en Juego por Golpes debido a la dificultad de su posición 33-2b/1.5
- Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green 33-2b/2

Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero 16-1c/4

Significado de "Situarse cerca del Agujero" 17-1/1

Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt 16-1c/3

Tocar el interior del agujero 16-1a/5

Un jugador descubre que su bola original está en el agujero después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con la bola provisional 1-1/3

ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO

Ver también AGUA ACCIDENTAL; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; ESTATUS DE OBJETOS; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO; TERRENO EN REPARACIÓN

Aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando la bola reposa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera 25-1b/25.5

Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5

Bola encontrada en un hoyo hecho por animal de madriguera después de cinco minutos de búsqueda 27/7

Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro:
- Bola entra en hoyo de animal de madriguera y es encontrada bajo el green 25-1b/25
- Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos 25-1b/23
- Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites 25-1b/24

Bunker u obstáculo de agua:
- Bola entra en hoyo de animal de madriguera y es encontrada bajo el green 25-1b/25
- Jugador ignorando que su bola está en obstáculo de agua se alivia de interferencia por hoyo de animal de madriguera 25-1b/26
- Tocar en la subida del palo un montículo de tierra hecho por un animal de madriguera en un bunker 13-4/5

Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7

Estatus de:
- Huella de animal de madriguera, reptil o pájaro 25/19.5
- Serpiente 23/6.5
- Toperas 25/23

Huella de animal de madriguera, reptil o pájaro 25/19.5

Interferencia por hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro:
- Bola que se encuentra en un montículo hecho por animal de madriguera; es impracticable dar un golpe debido a un arbusto 25-1b/19
- Desechos de animal de madriguera interfieren con el golpe en dirección al green; un árbol impide ese golpe 25-1b/21
- Hoyo hecho por animal de madriguera que interfiere con la colocación; impracticable jugar un golpe a causa de otra condición 25-1b/20
- Montón hecho por animal de madriguera interfiere para jugar hacia un lado; cuándo se permite el alivio 25-1b/22

Levantar la bola:
- Bola supuestamente inservible para el juego; actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o compañero competidor 5-3/7
- Jugador levanta bola bajo Regla que no permite limpiar la bola y gira la bola al reponerla 21/5
- Levantar la bola para determinar si está en un hoyo hecho por animal de madriguera 20-1/0.7

Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3

Montículo hecho por cangrejo interfiere en la colocación o en el swing 25-1b/18

Nido de pájaro que interfiere con el golpe 1-4/9

Punto más cercano de alivio:
- Determinando el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/1
- Diagramas ilustrativos del "Punto de Alivio más Cercano" 25-1b/2
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5
- Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable 18-2a/12.5
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2

Regla local:
- Regla local sobre daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
- Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22

Serpiente, culebra:
- Serpiente 23/6.5
- Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

Tocar en la subida del palo un montículo de tierra hecho por un animal de madriguera en un bunker 13-4/5

Tomar alivio por hoyo hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro:
- Jugador ignorando que su bola está en obstáculo de agua se alivia de interferencia por hoyo de animal de madriguera 25-1b/26
- Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3
- Un jugador se alivia de una zona de agua accidental y la bola queda en reposo en una posición donde hay otra zona de agua accidental; si debe volver a dropar 20-2c/7

APOYAR EL PALO

Ver también PREPARAR EL GOLPE

Apoyar el palo en obstáculo mientras se espera para jugar 13-4/2

Apoyar el palo fuera del obstáculo de agua para jugar un golpe dentro del obstáculo de agua 13-4/29

Bola jugada desde bunker a un talud de hierba; el jugador golpea la arena con el palo y entonces la bola rueda hasta el bunker 13-4/35.5

Bola movida después de:
- Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5
- Bola que se mueve después de la colocación pero antes de preparar el golpe 18-2b/1
- Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola 18-2b/4
- Bola que se mueve después de que el jugador haya preparado el golpe y luego se haya retirado 18-2b/7
- La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma 18-2a/30

Golpear la arena con el palo después de fallar la salida:
- Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker 30-3f/2
- Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola 13-4/35
- Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola; Foursome por hoyos (Match Play) 29/5

Preparar el golpe:
- Colocar la cabeza del palo delante de la bola en la preparación del golpe 18-2b/5.5
- Cuándo ha preparado el golpe el jugador que patea "a lo amazona" 18-2b/5.7

Significado de apoyar el palo:
- Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5
- Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua 13-4/8

Tocar con el palo:
- Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua 13-4/30
- Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo 13-4/28
- Bola en obstáculo accidentalmente tocada con el palo pero no movida 13-4/12
- Bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas al subir el palo 13-4/33
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo 13-2/12
- Jugador infringe la misma Regla antes y después del golpe 1-4/14
- Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la creencia que ella está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
- Lie de la bola mejorado en el recorrido al desplazarse arena de detrás de la bola en la subida del palo 13-2/9
- Tocar agua accidental en el bunker con un palo 13-4/7
- Tocar arena en bunker en la subida del palo 13-4/31
- Tocar arena en bunker estando la bola fuera de él 13-4/1
- Tocar el suelo en un obstáculo en varios swings de práctica 13-4/3
- Tocar en la subida del palo un montículo de tierra hecho por un animal de madriguera en un bunker 13-4/5
- Tocar hierba en un obstáculo con el palo en swing de práctica 13-4/4
- Tocar la pared de tierra pelada de un bunker en la subida del palo 13-4/34
- Tocar una piedra sólidamente empotrada en un obstáculo con el palo en la subida del palo 13-4/6

ÁRBITRO

Ver también COMITÉ; OBSERVADOR

A petición del jugador la bandera es atendida por un árbitro, observador o marcador 17-1/3

Árbitro advirtiendo a un jugador sobre infracción de una Regla 34-2/3

Árbitro que autoriza a un jugador a infringir una Regla 34-2/2

Autoridad del árbitro para declarar terreno en reparación 34-2/1

Bola supuestamente inservible para el juego; actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o compañero competidor 5-3/7

Corrección de una decisión incorrecta por el árbitro en el Juego por Hoyos (Match Play) 34-2/7

Cuando un partido está "Oficialmente Anunciado" 2-5/14

Desacuerdo con la decisión del árbitro 34-2/4

Imposición de una penalidad por un árbitro después de que cualquier jugador del partido ha jugado desde el siguiente lugar de salida 2-5/12

Invertir decisiones:
- Árbitro cambia una decisión después de que el jugador haya jugado una bola 34-2/6
- Árbitro invierte la decisión tomada en el último hoyo de un partido después de abandonar los jugadores el green 34-2/5

Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3

Procedimiento para que el árbitro determine qué bola está más lejos del agujero 10-1b/1

Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité 34-3/9

ÁRBOL O ARBUSTO

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; HOJAS

Árbol Caído:
- Árbol caído 23/7
- Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
- Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5
- Árbol caído unido al tocón 25/9

Bola desalojada del Árbol:
- Bola desalojada de un árbol al subirse el jugador a él para jugarla 18-2a/26
- Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla 18-2a/29
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad 18-2a/27
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador incurre en penalidad 18-2a/28
- Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9

Bola en el árbol o arbusto:
- Bola en árbol dentro de terreno en reparación 25/10.5
- Bola en árbol identificada pero no recuperable 27/14
- Bola en la horquilla de un árbol se mueve en relación con el suelo pero no en relación con la horquilla 18/3
- Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos 28/11
- Bola perdida en un árbol situado en terreno en reparación 25/10

Bola visible en un árbol pero no identificable 27/15
- Golpear la rama de un árbol para mover una bola alojada más arriba en la misma 14/7
- Utilizar más de un palo para efectuar un golpe 14-1/7

Colocarse limpiamente:
- Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7
- Explicación de "Colocarse limpiamente" 13-2/1
- Jugador autorizado por las Reglas para jugar en cualquier dirección "Toma Limpiamente su Colocación" 13-2/1.5
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1

Desechos de animal de madriguera interfieren con el golpe en dirección al green; un árbol impide ese golpe 25-1b/21

Dropar la Bola:
- Bola dropada que golpea una rama y luego el suelo, cuándo se debe volver a dropar 20-2c/1.3
- Bola dropada que no llega a golpear el suelo 20-2b/1

El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador 18-3b/2

Estaca que sujeta árbol rota al intentar quitarla 13-2/16

Estatus de:
- Consideración de los alcorques 33-2a/10.5
- Consideración de musgo o enredaderas en un árbol 13-2/37
- Consideración de un árbol en un bunker 13/2
- Estatus de planta no en crecimiento dentro de un área de terreno en reparación 25/10.9
- Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación 25/10.7
- Tocón de árbol 25/8

Explicación de "Colocarse limpiamente" 13-2/1

Interferencia de Condición Anormal del terreno:
- Bola que se encuentra en un montículo hecho por animal de madriguera; es

impracticable dar un golpe debido a un arbusto 25-1b/19
- Bola situada fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el área del swing 25-1a/1
- Desechos de animal de madriguera interfieren con el golpe en dirección al green; un árbol impide ese golpe 25-1b/21
- Hoyo hecho por animal de madriguera que interfiere con la colocación; impracticable jugar un golpe a causa de otra condición 25-1b/20
- Montón hecho por animal de madriguera interfiere para jugar hacia un lado; cuándo se permite el alivio 25-1b/22

Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15

Jugador que declara injugable su bola provisional y la dropa; entonces se encuentra la bola original 27-2b/6.5

Piña que cae de un árbol y va a parar detrás de una bola que está en el bunker 13-4/18.5

Ramas:
- Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla 20-2a/5
- Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor 1-2/1.5
- Mejorar el área del swing a efectuar al romper una rama; el área del swing utilizado finalmente no estaba afectado por la rama 13-2/24
- Rama rota al subir el palo y el swing se interrumpe 13-2/14.5
- Romper arbusto en el área a la que puede rodar la bola después de droparla 1-2/3
- Romper parte de un impedimento suelto grande 23-1/4
- Romper una rama que interfiere en la subida del palo en el lugar de salida 13-2/14

Regla Local:
- Protección de árboles jóvenes Ap. I-B-3
- Regla local obligando a aliviarse bajo penalidad de una plantación de árboles jóvenes 33-8/29
- Regla local proporcionando alivio de raíces de árbol 33-8/8

Sacudir agua de una rama que interfiere con la subida del palo 13-2/23

Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27

ÁREA O ESPACIO PARA EFECTUAR EL SWING

Ver también MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Bola situada fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el área del swing 25-1a/1

Colocarse limpiamente:
- Explicación de “Colocarse limpiamente” 13-2/1
- Jugador autorizado por las Reglas para jugar en cualquier dirección “Toma Limpiamente su Colocación” 13-2/1.5
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1

Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7

Estaca que sujeta árbol rota al intentar quitarla 13-2/16

Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3

Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15

La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción 13-2/15.5

Mejorar:
- Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo 13-4/28
- Doblar hierba al quitar un impedimento suelto 13-2/13
- Espacio de swing a efectuar mejorado al reparar pique de bola hecho en el golpe anterior 13-2/21
- Espacio para efectuar el swing mejorado al quitar obstrucción inamovible 13-2/15
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Mejorar el espacio para efectuar el swing moviendo un objeto fijo en crecimiento situado fuera de límites 13-2/19
- Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites 13-2/18
- Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing 13-2/20
- Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing 13-2/17
- Reponer o quitar una chuleta que no está suelta del todo 13-2/5
- Sacudir agua de una rama que interfiere con la subida del palo 13-2/23

Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto 13-2/26

Obstrucción:
- El palo de un jugador golpea una obstrucción inamovible durante el golpe después de tomar alivio 20-2c/6
- Obstrucción en terreno en reparación interfiere con el swing del jugador 24-2b/10

Parte movible de una obstrucción inamovible:
- Estatus de la parte movible de una manguera de drenaje 24-2b/15.3

- Puerta de un edificio en posición abierta o cerrada 24-2b/15.5

Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35

Romper ramas:
- Mejorar el área del swing a efectuar al romper una rama; el área del swing utilizado finalmente no estaba afectado por la rama 13-2/24
- Rama rota al subir el palo y el swing se interrumpe 13-2/14.5
- Romper una rama que interfiere en la subida del palo en el lugar de salida 13-2/14

Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27

ÁREAS MEDIO AMBIENTALMENTE SENSIBLES

Estatus de cosas en crecimiento enraizadas dentro de un Área Medioambientalmente Sensible 33-8/44.5

Golpe jugado desde:
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Ventaja significativa ganada cuando jugador juega golpe desde área medioambientalmente sensible definida como obstáculo de agua 33-8/44

Jugador que entra en un área medio ambientalmente sensible para recuperar una bola 33-8/42

Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41

Regla local clarificando el procedimiento de alivio Ap. I-B-2b

ARENA

Ver también BUNKER

Alisar arena:
- Arena alisada después de sacar la bola del bunker; posteriormente la bola vuelve al área alisada 13-4/38

Arena desparramada fuera del margen del bunker 13/1

Bola completamente empotrada en el talud de un bunker 13/4

Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2

Bola en el borde de un bunker colgando sobre la arena 13/3

Bola jugada desde bunker a un talud de hierba; el jugador golpea la arena con el palo y entonces la bola rueda hasta el bunker 13-4/35.5

El lie de la bola del jugador afectado por arena como consecuencia de un golpe desde bunker del compañero, contrario o compañero-competidor 13-2/8.5

Golpear la arena con el palo en bunker después de no sacar la bola:
- Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker 30-3f/2
- Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola 13-4/35
- Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola; Foursome por hoyos (Match Play) 29/5

Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo 13-2/12

Lie de la bola mejorado en el recorrido al desplazarse arena de detrás de la bola en la subida del palo 13-2/9

Quitar arena o tierra suelta del área de dropaje 13-2/11

Regla Local:
- Alivio de agujeros de chuletas 33-8/34
- Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28

Tocar arena con un swing de prácticas después de que el compañero ha sacado la bola del bunker; Cuatro bolas por hoyos 30-3f/2.5

Tocar con el palo en el bunker:
- Tocar agua accidental en el bunker con un palo 13-4/7
- Tocar arena en bunker en la subida del palo 13-4/31
- Tocar arena en bunker estando la bola fuera de él 13-4/1

AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR)

Ver también BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO; CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS; FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES)

Caddie:
- Caddie que contrata a un muchacho para que lleve todos los palos del jugador excepto el putter 6-4/4
- Caddie que protege del sol al jugador durante el golpe 14-2/3
- Otro caddie o un amigo lleva los palos del jugador mientras su caddie vuelve al lugar de salida con el guante del jugador 6-4/4.5

Impacto de bola situado en forma que ayuda al contrario 16-1c/2

Infracción de las reglas por el jugador ayuda al compañero:

- Compañero ausente se une al partido durante el juego de un hoyo 30-3a/1
- Compañero permanece en una extensión de la línea de juego del jugador detrás de la bola 30-3f/13
- El competidor levanta un impedimento suelto del bunker cuando su bola y la de su compañero están en el mismo bunker 31-8/1
- El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica 30-3f/7
- El jugador juega la bola de su compañero 30-3c/1
- Embocar después de la concesión del siguiente golpe 2-4/6
- Jugador descalificado para el siguiente hoyo, lo juega 30-3f/8
- Jugador que juega a distinto sitio del agujero para ayudar al compañero 30-3f/6
- Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él 30-3f/1

Jugador:
- Alisar irregularidades en bunker después de jugar el golpe pero antes de sacar la bola 13-4/36
- Ayuda para quitar impedimentos sueltos grandes 23-1/3
- Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a 6-3a/1.5
- El jugador coloca la bolsa con el propósito de dar sombra sobre la bola 14-2/2.5
- El jugador indica a su caddie que no comience la búsqueda de su bola antes de que alguien pueda ayudarle 27/1
- El jugador pone en línea el palo de su compañero antes de que éste ejecute el golpe 14-2/1
- En Match Play el jugador arregla sus pisadas después de haber jugado en bunker fuera de turno; el contrario le hace repetir el golpe y tiene que dropar en la zona alisada 13-4/39
- Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse 1-2/10
- Mantener una bola en la mano contra la empuñadura al patear 14-3/6
- Miembros artificiales 14-3/15
- Mientras juega el golpe el jugador mantiene un paraguas sobre su cabeza 14-2/2
- Palo colocado en el suelo para la alineación de los pies 8-2a/1
- Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero 16-1c/4

Marcador de bola que ayuda a otro jugador 20-1/11

Paraguas:
- Mientras juega el golpe el jugador mantiene un paraguas sobre su cabeza 14-2/2
- Portador de paraguas empleado además del caddie 6-4/5

Significado de “Elementos” 14-2/0.5

BANDERA

Ver también GREEN

Ajuste de la bandera; derechos del jugador 17/4

Al quitar la bandera:
- Al quitar la bandera el que la atendía, se desprende un tapón del extremo del palo y desvía la bola 17/9
- El que atiende la bandera la quita y la mantiene vertical detrás del agujero, su extremo toca el green 17-1/4.5

Atendida o quitada por:
- A petición del jugador la bandera es atendida por un árbitro, observador o marcador 17-1/3
- Bandera atendida por el compañero sin autorización expresa del jugador; la bola golpea a la bandera o al compañero 17-3/4
- Bandera atendida por el contrario o compañero-competidor sin autorización mientras la bola del jugador está en movimiento 17-2/2
- Contrario o compañero-competidor atiende la bandera sin autorización pero cesa la atención a petición del jugador 17-2/1

Bandera clavada en el green lejos del agujero por un “Gracioso” 1-4/3

Bola:
- Bola alojada en el trapo sujeto a la bandera 17/6
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Bola en reposo desplazada del agujero por espectador que atendía a la bandera 18-1/10
- Bola movida por la bandera al medir 18-6/2

Bola que golpea a la bandera:
- Bandera atendida por el compañero sin autorización expresa del jugador; la bola golpea a la bandera o al compañero 17-3/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita ésta 16-2/5
- Bola golpea a la bandera que está sobre el terreno 17-3/3
- El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2
- El trapo de la bandera es tocado por la bola cuando la bandera está atendida 17-3/5
- Jugadores aceptan una decisión equivocada dada por alguien de fuera del Comité sobre una reclamación válida y continúan el partido 2-5/8

Bola reposando contra la bandera pero no embocada:

- Bola apoyada contra la bandera levantada antes de embocarla 17-4/1
- Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera 17-4/2
- Bola apoyada en la bandera se aleja del agujero cuando el jugador quita la bandera; no se repone la bola en el borde del agujero 17-4/4
- Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del partido cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo 30-3f/3
- Bola reposando contra la bandera desplazada del agujero al quitar la bandera un contrario o un compañero-competidor 17-4/3
- El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo 2-5/3

Caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie 8-2b/2

Dimensiones y accesorios:
- Bandera en forma cónica o con diámetros distintos 17/3
- Indicador de posición del agujero en el green colocado en la bandera 17/1
- Reflector en la bandera 17/3.5
- Utilización de banderas de distinto color para señalar la posición del agujero en el green 17/2

El contrario o el compañero-competidor se niegan a atender la bandera 17-1/2

El que atiende la bandera permanece detrás del agujero 17-1/4

Embocar sin que la bola toque la bandera 17-3/1

Forro del agujero se sale al sacar la bandera:
- Forro del agujero que sale al sacar la bandera atendida y la bola cae dentro del agujero 17/7
- La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera 17/8

Jugador que atiende la bandera a un contrario es golpeado por la bola del compañero del contrario que juega fuera de turno 30-3f/5

Marcar la posición del agujero con un palo 17-3/6

Mover o levantar la bandera cuando no está en el agujero para evitar que la bola la golpee:
- Bandera quitada colocada en el suelo seguidamente levantada 17-1/7

Regla local:
- Regla local prohibiendo quitar la bandera 33-8/10
- Regla local suprimiendo la penalidad por golpear con la bola a bandera no atendida 33-8/11

Significado de “Situarse cerca del Agujero” 17-1/1

Sostener la bandera con una mano y patear con la otra 17-1/5

BOLA

Ver también BOLA COLGANDO DEL AGUJERO; BOLA COLOCADA O REPUESTA; BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA DROPADA O VUELTA A DROPAR; BOLA EMPOTRADA; BOLA EN REPOSO MOVIDA; BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO; BOLA LEVANTADA; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO; BOLA SUSTITUTA; BOLA TOCADA; BOLAS X-OUT; BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA; CAMBIAR LAS BOLAS; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS; EMBOCADA Y EMBOCAR; ESTATUS DE OBJETOS; FUERA DE LÍMITES; GOLPE; LIE DE LA BOLA ALTERADO; LIMPIAR LA BOLA; MARCADOR DE BOLA; PREPARAR EL GOLPE; SEGUNDA BOLA

Alinear el nombre de la marca de la bola con la línea de putt al reponer la bola 20-3a/2

Bola calentada artificialmente 14-3/13.5

Bola no conforme:
- Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas autorizadas; una bola que no está en la lista jugada como bola provisional 5-1/3
- Ejemplos de decisiones cuando se juega simultáneamente Cuatro Bolas Juego por Golpes (Stroke Play) y competición individual 31/1
- Estado de bola que no está en la lista de bolas de golf conformes 5-1/1.5
- Usar una bola no conforme a las especificaciones 5-1/1

Condiciones opcionales de la competición:
- Condición de un tipo de bola Ap. I-C-1c
- Lista de bolas homologadas Ap. I-C-1b

Efecto de las penalidades en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro-bolas 30-3/2

Estatus de:
- Bola abandonada 24-1/2
- Estado de bola que no está en la lista de bolas de golf conformes 5-1/1.5
- Estatus de bola que va a ser quitada de la lista de Bolas de Golf Homologadas 5-1/1.7
- Estatus de las bolas “X-Out”, recuperadas y marcadas “práctica 5-1/4
- Jugador que da un golpe a un trozo de una bola abandonada que se había roto en pedazos 15/3

Explicación de “cualquier bola que él ha jugado” 18/7

Instrumento electrónico usado para encontrar la bola 14-3/14

Lista de bolas homologadas:
- Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas autorizadas;

una bola que no está en la lista jugada como bola provisional 5-1/3
- Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas homologadas; penalidad por infracción 5-1/2
- Estado de bola que no está en la lista de bolas de golf conformes 5-1/1.5
- Estatus de bola que va a ser quitada de la lista de Bolas de Golf Homologadas 5-1/1.7

Mantener una bola en la mano contra la empuñadura:
- Mantener una bola en la mano contra la empuñadura al patear 14-3/6
- Sujetar una bola en la mano contra la empuñadura para swings de prácticas o para golpes de prácticas 14-3/6.5

Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador 5-1/5

BOLA COLGANDO DEL AGUJERO

Bandera (palo de la bandera):
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita ésta 16-2/5

Bola colgando del borde del agujero quitada por el contrario de su posición antes de que el jugador haya determinado su situación 16-2/2

Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero 16-2/0.5

Bola del compañero competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta 3-2/1

Cae dentro del agujero después de:
- Bola colgando del borde del agujero cae dentro después de que el jugador espere 40 segundos 16-2/1
- Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe 2-4/2
- La bola cae dentro del agujero después de preparar el golpe 18-2b/10

Saltar cerca del agujero:
- El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero 1-2/4

BOLA COLOCADA O REPUESTA

Bola colocada en lugar de dropada o vuelta a dropar:
- Bola dropada cuando debía ser colocada, o colocada cuando debía ser dropada; corrección del error 20-6/1
- Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla 18-2a/21.5
- Colocar la bola en lugar de droparla cuando está claro que rodará a un obstáculo, etc. 20-2c/3
- En lugar de dropar la bola para evitar que ruede al agua, colocarla en el talud del obstáculo de agua 26-1/10

Bola dropada en lugar de colocada o repuesta:
- Bola dropada cuando debía ser colocada, o colocada cuando debía ser dropada; corrección del error 20-6/1
- Bola dropada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropaje 20-2c/2
- Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla 18-2a/9

Bola levantada y repuesta; entonces rueda y golpea a bola en el green 19-5/1.5

Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento 18-1/12

Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original 3-3/13

Competidor invoca la Regla 3-3; segunda bola jugada primero 3-3/14

Cuando no es posible reponer la bola:
- Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla 18-2a/29
- Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2
- Bola en rough que se mueve hacia abajo después de preparar el golpe y la bola no permanece quieta al reponerla 20-3d/3
- Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9
- Impedimento suelto, que afecta al reposo de la bola, movido 20-3b/8
- Si el reposo original puede ser el “reposo más cercano y similar” 20-3b/7

Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario 24-2b/9.5

El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve 18-2b/8

En el green:
- Bola apoyada en la bandera se aleja del agujero cuando el jugador quita la bandera; no se repone la bola en el borde del agujero 17-4/4
- Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero 16-2/0.5
- Bola colocada rueda al interior del agujero 20-3d/1
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento,

pero levantada porque la bola en movimiento podría golpearla 16-1b/2
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento 16-1b/3
- Bola levantada y repuesta; entonces rueda y golpea a bola en el green 19-5/1.5
- Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2
- Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve 20-4/1
- Bola repuesta en lugar equivocado en el green y embocada 20-7c/1
- Competidor que erróneamente sustituye la bola en green; el error se descubre después de jugar un golpe desde el siguiente lugar de salida 15-2/3
- Competidor que levanta su bola y la del compañero competidor, las cambia inadvertidamente al reponerlas 15-2/4
- Competidor que repetidamente repone la bola más cerca del agujero 33-7/6
- El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve 18-2b/8
- El jugador repone su bola en el punto del que la levantó haciéndola rodar con un palo 16-1d/3
- Jugador que por error sustituye la bola en green; el error se descubre antes de jugar un golpe 15-2/2
- Jugador que presiona la bola contra la superficie del green 1-2/9
- Usar línea en la bola para alinearse 20-3a/2

En lugar equivocado:
- Bola apoyada en la bandera se aleja del agujero cuando el jugador quita la bandera; no se repone la bola en el borde del agujero 17-4/4
- Bola repuesta en lugar equivocado en el green y embocada 20-7c/1
- Competidor que repetidamente repone la bola más cerca del agujero 33-7/6

Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5

Jugador levanta bola bajo Regla que no permite limpiar la bola y gira la bola al reponerla 21/5

Lie de la bola que ha de reponerse alterado:
- Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5
- Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega 18-2a/21.3
- Lie de la bola alterado en el acto de marcar la posición de la bola 20-1/15.5
- Lie de la bola en el recorrido alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/4
- Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador 20-3b/1
- Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/5
- Lie de la bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/6
- Si el reposo original puede ser el “reposo más cercano y similar” 20-3b/7

Marcador de bola:
- Bola movida al retirar el marcador después de reponer la bola 20-3a/1
- Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve 20-4/1
- Marcador de bola levantado por causa ajena 20-1/9
- Marcador de bola levantado por el jugador al creer erróneamente que había ganado el hoyo 20-1/8
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador 20-1/5.5
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador en el proceso de marcar la bola 20-1/6

Método usado para marcar la posición de la bola 20-1/16

Punto no determinable:
- Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla 18-2a/29
- Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla 18-2a/21.5
- Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior 20-2c/1.5
- Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9
- Bola visible desde el lugar de salida desaparece durante la suspensión del juego 6-8d/4
- Lie de Bola en Bunker Alterado antes de la Reanudación del Juego 6-8d/2
- Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/5
- Lie de la bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/6
- Lie de la bola en el recorrido alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/4
- Marcador de bola levantado por causa ajena 20-1/9

- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador en el proceso de marcar la posición de la bola 20-1/6
- Marcador de bola movido accidentalmente por el Jugador 20-1/5.5

Quitar impedimentos sueltos del sitio en el que debe ser colocada la bola 23-1/6.5

Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28

Si debe colocar o reponer la bola el propio jugador 20-3a/0.5

Significado de:
- Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior 20-2c/1.5
- Significado de "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

Sobre si una bola debe reponerse cuando se aplica otra regla 20-3a/3

BOLA DESVIADA O DETENIDA

Ver también BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO; BOLA EN REPOSO MOVIDA; EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

Bola desviada o detenida por carro compartido por dos jugadores 19/1

Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador 19-2/10

Chuleta levantada después del golpe golpea a la bola en movimiento 19-2/9

Por causa ajena:
- Al quitar la bandera el que la atendía, se desprende un tapón del extremo del palo y desvía la bola 17/9
- Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor 19-1/5
- Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador 19-1/4.1
- Bola desviada por otro jugador de otro grupo al efectuar su golpe 19-1/2
- Bola desviada por un poste indicador 19-1/1
- Bola dropada que golpea una rama y luego el suelo, cuándo se debe volver a dropar 20-2c/1.3
- Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento 20-7/1
- Bola jugada en green desviada por causa ajena en movimiento; golpe no repetido 19-1/3
- Bola que golpea una tubería y de rebote es desviada por la cara del palo 14-4/2
- Bola que se había jugado desde fuera del green desviada o cogida por un perro en el green 19-1/6
- Bola que se le cae al contrario o al compañero-competidor en el green y cae sobre la bola en movimiento del jugador 19-5/1.7
- En el green un perro coge o desvía la bola jugada desde el mismo green 19-1/7
- La bola del jugador golpea el carrito del contrario o del compañero-competidor y después su propio carrito 19-3/3

Por el contrario, caddie o equipo en el Juego por Hoyos (Match Play):
- Bola dropada desviada accidentalmente por el contrario o su caddie 19-3/2
- Bola que golpea accidentalmente al contrario, que estaba fuera de límites, y se queda fuera de límites 19-3/1
- Jugador que atiende la bandera a un contrario es golpeado por la bola del compañero del contrario que juega fuera de turno 30-3f/5
- La bola del jugador golpea el carrito del contrario o del compañero-competidor y después su propio carrito 19-3/3
- Marcador de bola movido accidentalmente por el caddie del contrario 20-1/7

Por el jugador o su compañero:
- Bandera atendida por el compañero sin autorización expresa del jugador; la bola golpea a la bandera o al compañero 17-3/4
- Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie 19-2/1
- El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra 1-2/5
- Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green 1-2/7
- Un jugador detiene o desvía intencionadamente la bola; desde dónde debe jugarse el siguiente golpe 1-2/5.5

Por el palo de la bandera, el trapo de la bandera o el forro del hoyo:
- Bandera atendida por el compañero sin autorización expresa del jugador; la bola golpea a la bandera o al compañero 17-3/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita ésta 16-2/5
- Bola golpea a la bandera que está sobre el terreno 17-3/3
- El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2
- El trapo de la bandera es tocado por la bola cuando la bandera está atendida 17-3/5
- La bola golpea el borde del forro y se sale del agujero 16/5
- La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera 17/8

Por el propio caddie del jugador:
- Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad 20-2c/4

- La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda en reposo dentro del campo 19-2/3
- La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda fuera de límites 19-2/4
- La bola del jugador golpea a su caddie y queda en reposo fuera de límites 19-2/2

Por equipo del jugador o su compañero:
- Bola desviada o detenida por los palos de diferente bando pero llevados en la misma bolsa 19-2/5
- Bola detenida o desviada por el carro del jugador que empuja un contrario o un compañero-competidor 19-2/6
- Bola que cae sobre la cara del palo después de un golpe y queda adherida al mismo por el barro 14-4/1
- Bola que golpea una tubería y de rebote es desviada por la cara del palo 14-4/2
- Bola que se mueve antes de preparar el golpe y es detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la bola rueda 19-2/1.5
- Bola que se mueve después de preparar el golpe y es detenida por el palo del jugador 18-2b/12
- La bola del competidor golpea a su bolsa y después a su caddie 19-2/7
- La bola del jugador golpea el carrito del contrario o del compañero-competidor y después su propio carrito 19-3/3
- La bola del jugador golpea la bolsa del contrario, o del compañero-competidor, dejada por caddie compartido 19-2/8

Por otra bola en reposo:
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento 16-1b/3
- Bola levantada y repuesta; entonces rueda y golpea a bola en el green 19-5/1.5
- Bola original golpeada por bola provisional 18-5/2
- Bola provisional golpeada por la original 19-5/5
- Jugador que levanta su bola en green y la deja a un lado; la bola de un contrario o compañero-competidor jugada a continuación desde el green golpea a la bola del jugador 19-5/1
- La bola del competidor jugada desde el green golpea una bola en green perteneciente a un competidor que juega en otro grupo 19-5/2
- La bola del competidor jugada desde el green toca, pero no mueve, la bola del compañero-competidor, también en green 19-5/4
- La bola original golpea a la segunda bola o viceversa 3-3/7
- No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor 3-4/1

Regla local para bola desviada por:
- Líneas eléctricas temporales AppI-B-7b
- Regla local para bola desviada por cabeza de aspersor 33-8/12
- Regla local para bola desviada por cable eléctrico 33-8/13
- Regla local suprimiendo la penalidad por golpear con la bola a bandera no atendida 33-8/11

BOLA DROPADA O VUELTA A DROPAR

Ver también BOLA COLOCADA O REPUESTA; BOLA LEVANTADA; REGLAS LOCALES

Bola abandonada:
- Bola abandonada considerada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original 28/14
- Bola abandonada considerada injugable, dropada dentro de dos palos y jugada antes de descubierto el error 28/15
- Bola abandonada dropada de acuerdo con la Regla de injugable pero no jugada 15/13
- Bola en bunker considerada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola abandonada 15/14

Bola considerada injugable:
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua 28/4.5
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo 28/4
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua; se dropa otra bola en el obstáculo pero el jugador se percata del error antes de jugar 20-7/2.5
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola declarada injugable y dropada en terreno en reparación desde el cual está prohibido el juego; después se dropa la bola de acuerdo con la Regla de terreno en reparación 25-1b/14.5
- Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker 28/10
- Bola injugable en la base de un acantilado y el jugador desea dropar dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la bola 28/12
- Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos 28/11
- Jugador que declara injugable su bola provisional y la dropa; entonces se encuentra la bola original 27-2b/6.5
- Un jugador declara una bola injugable por segunda vez y desea proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia después de dropar una bola de acuerdo con otra opción de bola injugable 28/6.5

- Volverse atrás de acuerdo con la Regla de injugable 28/5

Bola equivocada:
- Bola en bunker declarada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola equivocada 15/14
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; bola dropada jugada 27-1/2.3

Bola levantada sin autorización:
- Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8.5
- Bola levantada y dropada aliviándose de una obstrucción movible 18-2a/4
- Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites 18-2a/3

Bola no encontrada:
- Bola dropada según la regla de obstáculo de agua sin que sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original 26-1/3.7
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola dropada y jugada en la zona donde se perdió la original 27-1/3
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; bola dropada jugada 27-1/2.3
- Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior 20-2c/1.5
- Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker 20-7c/3
- La bola original encontrada dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda después de dropada otra bola 27-1/2

Bola que al droparla se empotra:
- Bola dropada que se empotra; procedimiento a seguir si la bola se empotra de nuevo al volver a droparla 25-2/2.5
- Bola que se clava al droparla 25-2/2

Bola que se le cae al compañero competidor o al contrario:
- Bola que se le cae al contrario o al compañero-competidor en el green y cae sobre la bola en movimiento del jugador 19-5/1.7
- La bola del jugador movida por otra que se le cae accidentalmente al contrario o compañero-competidor 18/7.5

Bunker:
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo 28/4
- Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker 28/10
- Bola que ha de ser dropada en bunker se dropa fuera y rueda dentro 25-1b/7
- Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker 20-7c/3
- Crear pisadas en la línea de juego en un bunker cuando se requiere entrar en el bunker para recuperar la bola 13-2/29.3

Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad 20-2c/4

Cambiar la opción de alivio:
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Cambiar de opción de alivio cuando hay que volver a dropar 20-2c/5
- Cambio de opción de alivio después de dropar la bola en lugar equivocado 20-6/2
- Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16

Cuándo es equipo un guante usado para marcar 20-2a/7

Dropar en lugar de colocar o colocar en lugar de dropar:
- Bola dropada cuando debía ser colocada, o colocada cuando debía ser dropada; corrección del error 20-6/1
- Bola dropada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropaje 20-2c/2
- Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla 18-2a/9
- Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla 18-2a/21.5
- Colocar la bola en lugar de droparla cuando está claro que rodará a un obstáculo, etc. 20-2c/3
- En lugar de dropar la bola para evitar que ruede al agua, colocarla en el talud del obstáculo de agua 26-1/10

BOLA DROPADA O VUELTA A DROPAR

El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica 30-3f/7

El palo del jugador golpea una obstrucción inamovible durante el golpe después de tomar alivio 20-2c/6

Jugador dropa una bola después de suspendido el juego por situación peligrosa 6-8b/8

Jugador que dropa una bola para determinar dónde puede rodar la original si la dropa 20-2a/8

Jugador invoca la Regla 3-3:
- Bola dropada en lugar equivocado pero no jugada; se invoca entonces la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/4
- Bola dropada en lugar equivocado y jugada; se invoca después la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/3
- Bola dropada según la regla de obstáculo de agua sin que sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original 26-1/3.7
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola 3-3/11
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropada rueda a la condición de la que se ha aliviado 3-3/12
- Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original 3-3/13
- Competidor que anuncia su intención de Jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola 3-3/7.5
- ¿Cuenta el resultado con la segunda bola si la bola se dropa en lugar equivocado y se juega? 3-3/5

Jugador que falla el golpe por haber sido distraído por una bola que se le cae a otro jugador 1-4/1

Medir para dropar o volver a dropar:
- Bola movida al medir para determinar si tiene que volver a ser dropada 18-6/1
- Medir palos de distancia 20-2b/2
- Palo usado para medir 20/1
- Pedir prestado un palo para medir 20/2

Mejorar el área en la cual se va a dropar la bola:
- Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola 13-4/37
- Chuletas repuestas en una zona en la que tiene que droparse una bola 13-2/4.5
- En Match Play el jugador arregla sus pisadas después de haber jugado en bunker fuera de turno; el contrario le hace repetir el golpe y tiene que dropar en la zona alisada 13-4/39
- Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar 13-2/10
- Quitar arena o tierra suelta del área de dropaje 13-2/11
- Quitar impedimentos sueltos de la zona donde ha de droparse una bola 23-1/6

Obstáculo de agua:
- Área en la que ha de droparse la bola de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua lateral tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropar 26-1/19
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua 28/4.5
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo 28/4
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola dropada levantada y vuelta a dropar cuando debería haberse jugado como reposaba, la bola levantada de nuevo y colocada 18-2a/10
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3
- Determinado el punto por el que la bola debió cruzar por última vez el margen del obstáculo de agua se dropa y se juega una bola; posteriormente se comprueba que ese punto era equivocado 26-1/17
- En lugar de dropar la bola para evitar que ruede al agua, colocarla en el talud del obstáculo de agua 26-1/10
- Imposibilidad de dropar en sitio que no sea más cerca del agujero del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua lateral 26-1/18
- Jugador procediendo bajo la Regla de obstáculo de agua dropa la bola en otro obstáculo 26-1/2
- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9
- Permitir dropar en el lado opuesto al lugar donde se encuentra la bola en obstáculo de agua lateral 26-1/20
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16
- Significado de “detrás de” en la Regla 26-1 26-1/1.5

Por quien y como:
- Bola dropada de forma incorrecta y en lugar equivocado 20-2a/3

- Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente 20-2a/4
- Bola erróneamente sustituida al ser dropada; corrección del error 20-6/3
- Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla 20-2a/5
- Dar efecto a la bola al droparla 20-2a/2
- Dropar la bola en competiciones Foursome 29/4
- Penalidad cuando la bola es dropada de forma distinta a la prescrita 20-2a/1

Regla local:
- Permitir dropar en el lado opuesto al lugar donde se encuentra la bola en obstáculo de agua lateral 26-1/20
- Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28
- Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33

Se sabe o es prácticamente seguro:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o práctica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua sin que se sepa o sea prácticamente seguro que la bola está en el obstáculo; después la bola se encuentra en el obstáculo 26-1/3.5

Si el jugador puede dropar una bola dentro de un área donde el juego está prohibido 20-7/3

Si se requiere volver a dropar:
- Agujas de pino apiladas para ser retiradas interfieren en la línea de juego después de dropar la bola para aliviarse del montón 25-1b/17
- Bola dropada de acuerdo con la Regla de injugable queda en reposo en su posición original o en otra posición en la cual la bola está injugable 28/3
- Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción 20-2c/0.7
- Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar 20-2c/0.5
- Bola dropada desviada accidentalmente por el contrario o su caddie 19-3/2
- Bola dropada por agua accidental en bunker en el punto de máximo alivio posible rueda a cualquier otro lugar 25-1b/6
- Bola dropada que golpea una rama y luego el suelo, cuándo se debe volver a dropar 20-2c/1.3
- Bola dropada que no llega a golpear el suelo 20-2b/1
- Bola dropada que rueda fuera del área prescrita para dropar 20-2c/1
- Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites 20-2c/3.5
- Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior 20-2c/1.5
- Cuándo es necesario volver a dropar si una bola dropada de acuerdo con la Regla 24-2b rueda más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio pero no más cerca de donde reposaba originalmente 20-2c/1.7
- Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario 24-2b/9.5
- Jugador que procede bajo la Regla 20-5 dropa la bola en diferente parte del campo 20-5/2
- Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el "Punto Más Cercano de Alivio" 20-2c/0.8
- Un jugador se alivia de una zona de agua accidental y la bola queda en reposo en una posición donde hay otra zona de agua accidental; si debe volver a dropar 20-2c/7

Sobre si una bola debe reponerse cuando se aplica otra regla 20-3a/3

Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar 20-6/4

Zonas de dropaje; Regla local Ap. I-B-8

BOLA EMPOTRADA

Ver también PIQUE DE BOLA

Bola empotrada:
- Bola clavada en el talud de hierba de un bunker o en su margen 25-2/5
- Bola clavada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde 16/2
- Bola clavada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde 16/3
- Bola completamente empotrada en el talud de un bunker 13/4
- Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras 25-2/4
- Bola empotrada en el lugar de salida 25-2/8
- Bola empotrada en fruta 23/10
- Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5

Bola en cuesta pronunciada empotrada en la tierra de golpe directo 25-2/6

Bola que retorna al pique de su golpe precedente 25-2/3

Bola que salta de su pique y vuelve a él 25-2/1

Determinar cuando la bola está empotrada:
- Bola supuestamente inservible para el juego; intervención del Comité 5-3/7
- Cuando una bola está empotrada en el terreno 25-2/0.5
- Levantar la bola para determinar la aplicación de una regla 20-1/0.7

Dropar la bola:
- Bola dropada que se empotra; procedimiento a seguir si la bola se empotra de nuevo al volver a droparla 25-2/2.5
- Bola que se clava al droparla 25-2/2

Espacio de swing a efectuar mejorado al reparar pique de bola hecho en el golpe anterior 13-2/21

Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar 13-2/10

Regla local:
- Alivio por bola empotrada Ap. I-B-4a
- Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28

BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA EN REPOSO MOVIDA

Bola que cae sobre la cara del palo después de un golpe y queda adherida al mismo por el barro 14-4/1

Bola que golpea una tubería y de rebote es desviada por la cara del palo 14-4/2

Bola que se mueve durante la subida del palo y es golpeada mientras continúa moviéndose 14-5/1

Jugador golpea detrás de la bola y al continuar el golpe golpea la bola en movimiento 14-4/3

BOLA EN REPOSO MOVIDA

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; BOLA TOCADA

Bandera:
- Bola apoyada en la bandera se aleja del agujero cuando el jugador quita la bandera; no se repone la bola en el borde del agujero 17-4/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita ésta 16-2/5
- Bola movida por la bandera al medir 18-6/2
- Bola reposando contra la bandera desplazada del agujero al quitar la bandera un contrario o un compañero-competidor 17-4/3

Bola considerada injugable:
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad 18-2a/27
- Jugador que manifiesta que procederá de acuerdo con la regla de bola injugable, después considera la posibilidad de jugar la bola como reposa 18-2a/27.5

Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites 20-2c/3.5

Bola en árbol movida:
- Bola desalojada de un árbol al subirse el jugador a él para jugarla 18-2a/26
- Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla 18-2a/29
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad 18-2a/27
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador incurre en penalidad 18-2a/28
- Bola en la horquilla de un árbol se mueve en relación con el suelo pero no en relación con la horquilla 18/3
- Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9
- Golpear la rama de un árbol para mover una bola alojada más arriba en la misma 14/7

Bola jugada en terreno en reparación, levantada y se toma alivio bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8

Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla 18-2a/21.5

Bola movida:
- Bola de un competidor levantada sin su autorización por el compañero competidor 20-1/14
- Bola del competidor levantada a petición de éste por su compañero-competidor 18-2a/16
- Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie 19-2/1
- Bola en juego movida accidentalmente por swing de práctica 18-2a/20
- Bola golpeada con el pie accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia 20-1/13
- Bola movida accidentalmente con el pié al quitar un impedimento suelto en el green 23-1/11
- Bola movida accidentalmente en el retorno del palo después de fallar el golpe; la bola va a parar fuera de límites 18-2a/22
- Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida 18-2a/19
- Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su bola 18-3b/1
- Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada en un bunker 18-2a/21
- Bola movida accidentalmente por el jugador durante la suspensión del juego 18-2a/25

- Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega 18-2a/21.3
- Bola movida al medir para determinar si tiene que volver a ser dropada 18-6/1
- Bola movida al retirar el marcador después de reponer la bola 20-3a/1
- Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario 18-1/8
- Bola movida por un carro de golf compartido por dos jugadores 18/8
- Bola movida verticalmente hacia abajo 18/1
- Bola que se mueve antes de preparar el golpe y es detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la bola rueda 19-2/1.5
- Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocando en bunker 18-2b/3
- Estatus de aire cuando es artificialmente propulsado 18-1/2
- Impedimento suelto desplazado por el swing de prácticas del jugador mueve la bola 18-2a/20.5
- Toalla dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la bola 18-2a/17

Bola movida al buscarla:
- Jugador desplaza su bola con el pie mientras la busca en agua, en un obstáculo de agua 12-1/5

Bola movida en el green:
- Bola de un competidor levantada sin su autorización por el compañero competidor 20-1/4
- Bola del compañero competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta 3-2/1
- Bola del contrario que, al quitarla después de concesión del golpe, mueve la bola del jugador 18-2a/18
- Bola del jugador levantada por el contrario sin autorización 20-1/2
- Bola desplazada del borde del agujero por golpe de enfado 18-2a/23
- Bola levantada y repuesta; entonces rueda y golpea a bola en el green 19-5/1.5
- Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve 20-4/1
- Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento 18-1/12
- Bola soplada dentro del agujero por competidor no repuesta ni embocada 3-2/2
- Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto 23-1/12
- El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve 18-2b/8
- El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero 1-2/4
- La bola cae dentro del agujero después de preparar el golpe 18-2b/10
- La bola del competidor jugada desde el green golpea una bola en green perteneciente a un competidor que juega en otro grupo 19-5/2
- Jugador que presiona la bola contra la superficie del green 1-2/9

Bola movida en el lugar de salida:
- Bola que cae del tee cuando el golpe la toca justamente es levantada y acomodada de nuevo en el tee 18-2a/2
- Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee 11-3/1
- Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de jugar el siguiente golpe 18-2a/1

Bola movida por causa ajena:
- Bola en mala posición en rough movida por una causa ajena durante la suspensión del juego; Jugador no estima la posición con la exactitud necesaria 6-8d/5
- Bola en reposo desplazada del agujero por espectador que atendía a la bandera 18-1/10
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9
- Bola robada de sitio desconocido por causa ajena 18-1/5
- Bola visible desde el lugar de salida desaparece o es movida durante la suspensión del juego 6-8d/4
- Jugador que desconoce que su bola fue movida por causa ajena, no la repone 18-1/3
- Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1
- Un espectador dice que la bola ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro de ello 18-1/4

Bola movida por el agua:
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
- Bola se mueve en el agua de un obstáculo de agua después de colocarse 14-6/1

Bola movida por el caddie:
- Bola pisada accidentalmente por el caddie del contrario 18-3b/3
- Caddie compartido por el bando contrario en un Cuatro Bolas por hoyos mueve la bola del jugador 30/2
- Caddie compartido por miembros de bandos contrarios en Cuatro Bolas por hoyos, mueve la bola 30/1

Bola movida por el compañero competidor:
- Bola de un competidor levantada sin su autorización por el compañero-competidor 20-1/4

- Bola del compañero-competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta 3-2/1
- Bola del competidor levantada a petición de éste por su compañero-competidor 18-2a/16
- Bola del competidor sacada de bunker por compañero-competidor al dar un golpe a su bola 18-4/2
- Bola en bunker jugada por otro jugador; bola no repuesta por el jugador. 20-7c/6
- Bola movida por otra causa después de preparar el golpe 18-2b/11
- Bola reposando contra la bandera desplazada del agujero al quitar la bandera un contrario o un compañero-competidor 17-4/3
- El compañero-competidor levanta la bola del competidor concediéndole el siguiente golpe en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 18-4/3
- La bola del jugador movida por otra que se le cae accidentalmente al contrario o compañero-competidor 18/7.5

Bola movida por un contrario
- Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera 17-4/2
- Bola del jugador levantada por el contrario sin autorización 20-1/2
- Bola marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; el contrario no está de acuerdo 20-1/3
- Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia bola 18-3b/1
- Bola movida por otra causa después de preparar el golpe 18-2b/11
- Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario 18-1/8
- Bola Movida por un carro de golf compartido por dos jugadores 18/8
- Bola pisada accidentalmente por el caddie del contrario 18-3b/3
- Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad 18/10
- Bola reposando contra la bandera desplazada del agujero al quitar la bandera un contrario o un compañero-competidor 17-4/3
- Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra. Un jugador sustituye la bola. 15-1/2.5
- Caddie compartido por el bando contrario en un Cuatro Bolas por hoyos mueve la bola del jugador 30/2
- Caddie compartido por miembros de bandos contrarios en Cuatro Bolas por hoyos, mueve la bola 30/1
- Caddie del contrario levanta la bola del jugador después que el jugador dice que su bola es otra 18-3b/4
- Cuándo se considera que levantar la bola del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/4
- Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro- bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales. 30-3/1
- El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no 18-3b/5
- El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador 18-3b/2
- La bola del jugador levantada sin autorización por su contrario en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) 30-3f/10
- La bola del jugador movida por otra que se le cae accidentalmente al contrario o compañero-competidor 18/7.5
- Swing de prácticas del jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola 18-2a/20.5
- Un jugador creyendo erróneamente que ha ganado el match estrecha la mano de su contrario y recoge la bola del contrario 2-4/17

Bola movida por el viento:
- Bola en bolsa de plástico se mueve cuando la bolsa es movida a otra posición por el viento 18-1/7
- Bola en reposo movida por unos hierbajos que lleva el viento 18-1/6
- Bola movida por el viento, repuesta 18-2a/7
- Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento 18-1/12

Bola movida por otra bola:
- Bola del contrario que, al quitarla después de concesión del golpe, mueve la bola del jugador 18-2a/18
- Bola movida por otra causa después de preparar el golpe 18-2b/11
- Bola original golpeada por bola provisional 18-5/2
- Bola provisional golpeada por la original 19-5/5
- Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5
- Competidor y compañero-competidor no sabían que el compañero-competidor movió la bola hasta que se concluyó el hoyo 18-5/3
- La bola del competidor jugada desde el green golpea una bola en green perteneciente a un competidor que juega en otro grupo 19-5/2
- La bola del jugador movida por otra que se le cae accidentalmente al contrario o compañero-competidor 18/7.5
- La bola original golpea a la segunda bola o viceversa 3-3/7

Bola movida por otro jugador ejecutando un golpe
- Bola del competidor sacada de bunker por compañero-competidor al dar un golpe a su propia bola 18-4/2

- Bola del jugador movida por el compañero al jugar su propia bola 30-3f/9
- El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador 18-3b/2

Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad 18/10

Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5

Bola que se mueve durante la subida del palo y es golpeada mientras continúa moviéndose 14-5/1

Después de apoyar el palo:
- Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola 18-2b/4

Después de la colocación:
- Bola que se mueve después de la colocación pero antes de preparar el golpe 18-2b/1

Después de preparar el golpe:
- Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente 20-2a/4
- Bola en rough que se mueve hacia abajo después de preparar el golpe y la bola no permanece quieta al reponerla 20-3d/3
- Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola 15/7
- Bola movida por otra causa después de preparar el golpe 18-2b/11
- Bola que oscila en la preparación del golpe 18/2
- Bola que se mueve después de preparar el golpe y es detenida por el palo del jugador 18-2b/12
- Bola que se mueve después de preparar el golpe y va a parar fuera de límites 18-2b/9
- Bola que se mueve después de que el jugador haya preparado el golpe y luego se haya retirado 18-2b/7
- Bola se mueve en el agua de un obstáculo de agua después de colocarse 14-6/1
- Competidor invoca la Regla 3-3; segunda bola jugada primero. 3-3/14
- Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto 23-1/12
- El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve 18-2b/8
- La bola cae dentro del agujero después de preparar el golpe 18-2b/10
- Orden de juego si el jugador mueve accidentalmente la bola después de preparar el golpe 29-1/5

Después de tocar o mover impedimentos sueltos:
- Bola calzada con una piña o un palito para evitar que se mueva al quitar un impedimento suelto 18-2a/32
- Bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
- Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola 18-2a/30.5

Ejecutar un golpe a una bola que oscila 14-5/2

Ejemplos de decisiones cuando se juega simultáneamente Cuatro Bolas Juego por Golpes (Stroke Play) y competición individual 31/1

Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) Cuatro Bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales 30-3/1

Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15

La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma 18-2a/30

La posición de una bola es marcada antes de quitar una obstrucción, al quitar la marca la bola se mueve 24-1/5

Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/5

Palo roto durante la bajada:
- El palo se rompe en la bajada; se termina el swing pero se falla la bola; la cabeza del palo cae y mueve la bola 14/5
- Palo que se rompe en la bajada; se detiene el swing justo antes de llegar a la bola; la cabeza del palo cae y mueve la bola 14/4

Romper arbusto en el área a la que puede rodar la bola después de droparla 1-2/3

Sobre si una bola debe reponerse cuando se aplica otra regla 20-3a/3

Si el acto que causa el movimiento de la bola es razonablemente predecible
- Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia bola 18-3b/1
- Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada 18-2a/21
- Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario 18-1/8
- El golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la bola del jugador 18-3b/2
- Swing de prácticas del jugador mueve impedimento suelto que mueve la bola 18-2a/20.5

Significado de:
- Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1
- Significado de “directamente atribuible” en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15
- Significado de “inmediatamente recuperable” 18/11

BOLA EQUIVOCADA

Bola considerada injugable:

- Bola en bunker declarada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola equivocada 15/14
- Bola equivocada declarada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original 28/14
- Bola equivocada declarada injugable, dropada dentro de dos palos y jugada antes de descubierto el error 28/15
- Bola equivocada dropada de acuerdo con la Regla de injugable pero no jugada 15/13

Bola del competidor jugada por el compañero-competidor:
- Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto 20-7c/4
- Bola en bunker jugada por otro jugador; bola no repuesta por el jugador 20-7c/6
- Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en sitio desconocido 15-1/2

Bola en Reposo Movida:
- Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada en un bunker 18-2a/21
- Bola que se mueve después de preparar el golpe y va a parar fuera de límites 18-2b/9

Bola Levantada:
- Bola del competidor levantada a petición de éste por su compañero-competidor 18-2a/16
- Bola levantada en green por error creyendo es bola equivocada 20-1/1
- Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2
- Bola provisional que posteriormente se ha convertido en bola en juego, levantada 27-2b/9
- El compañero competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada 15-3b/3
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/2
- Jugador que levanta su bola, la aparta a un lado y la juega desde donde la apartó 15/4
- Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/3

Bola perdida, bola provisional o bola fuera de límites:
- Bola encontrada después de cinco minutos y jugada 27/8
- Bola enviada dentro de límites por causa ajena y jugada; el caddie conocía la acción de la causa ajena 15/9
- Bola equivocada encontrada fuera de límites jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; después se encuentra la bola original dentro de límites 15/12
- Bola equivocada enviada fuera de límites; se juega otra bola de acuerdo con la Regla 27-1; la bola original es encontrada en las proximidades 15/11
- Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola 15/7
- Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena 15/10
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; bola dropada jugada 27-1/2.3
- Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola 15/5
- Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original 27-2b/5
- Bola provisional jugada desde un punto más cercano al agujero que la bola original debido a que el jugador creía, erróneamente, que su bola original, que era visible, estaba fuera de límites 27-2c/3
- Bola provisional que posteriormente se ha convertido en bola en juego, levantada 27-2b/9
- Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero competidor 15-3b/1
- Golpe jugado con la bola situada fuera de límites 15/6
- Jugador que no puede encontrar su bola por haberla jugado otro jugador 27/6
- Jugador que procede bajo la Regla 20-5 dropa la bola en diferente parte del campo 20-5/2
- Tiempo durante el que se permite la búsqueda de una bola después de haber jugado bola equivocada 27/2

Bolas intercambiadas inadvertidamente por los jugadores entre hoyos 15-1/1

Competidor juega segunda bola de acuerdo con la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos al jugar la bola que no cuenta" 20-7c/5

Corrección de decisión incorrecta 34-3/1

En qué circunstancias cuenta el resultado con la bola equivocada:
- Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena 15/10

- El compañero competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada 15-3b/3
- En Stroke Play no se rectifica el juego de bola equivocada; se descubre el error después de cerrar la competición 34-1b/3
- Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro 33-7/5
- Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional 34-3/3.7

Golpe fallado a bola equivocada 15/1

Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43

Hoyo en el que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3

Identificación de la bola sólo por su número y marca 12-2/1

Jugador que al jugar su bola desaloja una bola escondida 15/2

Jugador que da un golpe a un trozo de una bola abandonada que se había roto en pedazos 15/3

Jugador que golpea por enfado una bola del grupo que le sigue 1-4/4

Jugar bola equivocada; no rectificar en Stroke Play (Juego por Golpes):
- En Stroke Play no se rectifica el juego de bola equivocada; se descubre el error después de cerrar la competición 34-1b/3
- Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro 33-7/5

Jugar dos bolas equivocadas diferentes entre golpes con una bola en juego 15-3b/2

Match Play (Juego por Hoyos):
- Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5
- Concesión implícita del hoyo retirada 2-4/13
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada; el error se descubre en el hoyo siguiente y el contrario reclama el hoyo anterior 9-2/8
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/2
- El jugador gana el hoyo con su bola después de haber jugado una bola equivocada; el contrario presenta la reclamación tarde 2-5/4
- El jugador juega la bola de su compañero 30-3c/1
- Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada 2-4/10
- Jugador que concede el hoyo; después se descubre que el contrario había jugado bola equivocada 2-4/9
- Jugador que juega la bola de su compañero; el error se descubre después de que los contrarios han jugado los siguientes golpes 30-3c/4
- Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/3
- La lectura errónea del número de la bola de un Jugador da como resultado el acuerdo de que el jugador pierde el hoyo 9-2/11
- Reclamación inválida no discutida 2-5/5
- Segunda bola jugada en Match Play 3-3/9

Orden de juego en Foursome por golpes (Stroke Play) cuando se juega bola equivocada 29-1/8

Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua 13-4/16

Un jugador encuentra su bola dentro del agujero después de haber jugado bola equivocada 1-1/4

Un swing de práctica desaloja bola abandonada 7-2/7

BOLA INJUGABLE

Ver también BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

Bola abandonada:
- Bola en bunker declarada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola equivocada 15/14
- Bola equivocada declarada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original 28/14
- Bola equivocada declarada injugable, dropada dentro de dos palos y jugada antes de descubierto el error 28/15
- Bola equivocada dropada de acuerdo con la Regla de injugable pero no jugada 15/13

Bola declarada injugable:
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua 28/4.5
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo 28/4
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua; se dropa otra bola en el obstáculo pero el jugador se percata del error antes de jugar 20-7/2.5
- Bola declarada injugable; el lugar donde se dio el golpe anterior está más cerca del agujero 28/8
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad 18-2a/27

- Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el búnker en su nueva línea de juego 13-4/35.8
- Jugador que declara su bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker 13-4/35.7
- Jugador que manifiesta que procederá de acuerdo con la regla de bola injugable, después considera la posibilidad de jugar la bola como reposa 18-2a/27.5
- Un jugador declara una bola injugable por segunda vez y desea proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia después de dropar una bola de acuerdo con otra opción de bola injugable 28/6.5

Bola declarada injugable y dropada en terreno en reparación desde el cual está prohibido el juego; después se dropa la bola de acuerdo con la Regla de terreno en reparación 25-1b/14.5

Bola desalojada de un árbol:
- Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla 18-2a/29
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad 18-2a/27

Bola dropada:
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker 28/10

Bola dropada de acuerdo con la Regla de injugable queda en reposo en su posición original o en otra posición en la cual la bola está injugable 28/3

Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites 20-2c/3.5

Bola en un árbol:
- Bola en árbol identificada pero no recuperable 27/14
- Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos 28/11

Bola injugable en la base de un acantilado y el jugador desea dropar dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la bola 28/12

Bola provisional:
- Bola provisional utilizada como bola en juego estando la original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1
- Jugador que declara injugable su bola provisional y la dropa; entonces se encuentra la bola original 27-2b/6.5
- Jugador que declara su primera bola injugable desde el lugar de salida, abandona la bola provisional y mantiene que está de tres con la tercera bola 28/2

Bola que se encuentra en una zona cubierta de hierba dentro de bunker declarada injugable 28/9

Caddie por su iniciativa propia, levanta la bola considerándola injugable 18-2a/15

Cambiar la opción de alivio:
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Cambiar de opción de alivio cuando hay que volver a dropar 20-2c/5
- Cambio de opción de alivio después de dropar la bola en lugar equivocado 20-6/2
- Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16

Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola 3-3/11

Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropada rueda a la condición de la que se ha aliviado 3-3/12

Cuando es necesario encontrar e identificar una bola considerada injugable 28/1

Después de declarar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación 28/13

Explicación de las opciones de juego de las Reglas 26-2a y 26-2b 26-2/1

Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable 18-2a/12.5

Jugador que falla la bola y la declara injugable 28/7

Obstrucción que interfiere pero la bola está injugable por otra causa 24-2b/16

Regla local permitiendo dropar en obstáculo de agua detrás del punto donde se encuentra la bola injugable en el obstáculo 33-8/37

Sugerir a un competidor que declare su bola injugable 8-1/16

Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar 20-6/4

Un jugador juega segundo golpe, declara la bola injugable y vuelve al lugar de salida 28/6

Volverse atrás de acuerdo con la Regla de injugable 28/5

Zonas de dropaje Ap. I-B-8

BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

Ver también BOLA INJUGABLE

Bola dañada interiormente 5-3/1

Bola declarada inservible para el juego, jugada en hoyo posterior 5-3/2

Bola no inservible para el juego, considerada inservible 5-3/3

Contrario o compañero-competidor disputa reclamación del jugador que su bola está inservible para el Juego 5-3/8

Impedimentos sueltos afectando al lie de la bola:
- Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola 23-1/7
- Impedimentos sueltos que afectan al lugar de reposo de la bola quitados mientras la bola está levantada 23-1/8

Jugador levanta su bola en green, la tira a un lago y anuncia después que su bola está inservible para el juego 5-3/3.5

La bola se parte en pedazos como resultado de botar en un camino de carros pavimentado 5-3/4

Que se cree inservible para el juego:
- Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5
- Bola que se cree que está inservible para el juego levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego 5-3/6
- Bola supuestamente inservible para el juego; actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o compañero competidor 5-3/7

BOLA LEVANTADA

Ayudando o interfiriendo en el juego:
- Bola en green que ayuda a un compañero-competidor; como ha de proceder un árbitro si el competidor no levanta la bola 22/7
- Bola que proporciona ayuda, levantada por el contrario y repuesta a petición; la bola del jugador golpea a la de su contrario y éste reclama el hoyo 22/5
- Interferencia mental por otra bola 22/1
- Jugador a quien se requiere para que levante su bola que interfería, en lugar de levantarla juega fuera de turno 10-1c/2
- Jugador que pide a otro jugador que levante su bola en ausencia de posibilidad razonable de que pueda ayudarle o interferirle 22/3
- No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor 3-4/1
- Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero 30-3f/11
- Un competidor exige que se deje como está una bola situada donde pueda ayudarle 22/6
- Un jugador mantiene que una bola que se encuentra a 30 metros interfiere en su juego 22/2

Bola encontrada y jugada
- Bola jugada desde el lugar de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta y levantada; bola repuesta en el punto del que se levantó y jugada cuando posteriormente se alcanzó dicho hoyo 11-5/5
- Bola jugada en terreno en reparación, levantada y se toma alivio bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8
- Bola levantada sin poder hacerlo y luego dropada en vez de reponerla 18-2a/9
- Bola provisional levantada por error creyendo que la original está dentro de límites 27-2b/8
- Bola provisional levantada siendo bola en juego; el jugador juega desde lugar equivocado 27-2b/10
- Bola provisional que posteriormente se ha convertido en bola en juego, levantada 27-2b/9
- Bola que cae del tee cuando el golpe la toca justamente es levantada y acomodada de nuevo en el tee 18-2a/2
- Competidor que levanta la segunda bola 3-3/8
- El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo 2-5/3
- Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee 18-2a/11
- Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro 34-3/3.5

Bola en reposo movida:
- Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente 20-2a/4
- Bola golpeada con el pie accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia 20-1/13
- Bola movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca a la bola para levantarla 20-1/14

- El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve 18-2b/8

Bola provisional levantada:
- Bola provisional levantada por error creyendo que la original está dentro de límites 27-2b/8
- Bola provisional levantada siendo bola en juego; el jugador juega desde lugar equivocado 27-2b/10
- Bola provisional que posteriormente se ha convertido en bola en juego, levantada 27-2b/9

Cambiar la opción de alivio:
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Cambiar de opción de alivio cuando hay que volver a dropar 20-2c/5
- Cambio de opción de alivio después de dropar la bola en lugar equivocado 20-6/2
- Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16

Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original 3-3/13

Competidor que levanta su bola y la del compañero competidor, las cambia inadvertidamente al reponerlas 15-2/4

Concesiones:
- Cuándo se considera que levantar la bola del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/4
- Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5
- El compañero-competidor levanta la bola del competidor concediéndole el siguiente golpe en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 18-4/3
- Golpe concedido por el caddie 2-4/3.5
- Jugador concede el partido debido a una equivocación suya sobre el resultado del contrario en el último hoyo 2-4/14
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola 2-4/8
- Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe 2-4/3
- Un jugador creyendo erróneamente que ha ganado el partido estrecha la mano de su contrario y recoge la bola del contrario 2-4/17

Corrección de una decisión incorrecta por el árbitro en el Juego por Hoyos (Match Play) 34-2/7

Cuándo debe levantar la bola el mismo Jugador 20-1/0.5

En el green:
- Bola apoyada contra la bandera levantada antes de embocarla 17-4/1
- Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero 16-2/0.5
- Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del partido cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo 30-3f/3
- Bola en green levantada porque el jugador teme que se pueda mover 16-1b/1
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento, pero levantada porque la bola en movimiento podría golpearla 16-1b/2
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento 16-1b/3
- Bola levantada en el green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento 16-1b/4
- Bola levantada en green por error creyendo es bola equivocada 20-1/1
- Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original 16-1a/17
- Bola movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca a la bola para levantarla 20-1/14
- Bola pateada desde lugar equivocado, levantada y jugada del sitio correcto 20-7c/2
- El compañero competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada 15-3b/3
- El jugador repone su bola en el punto del que la levantó haciéndola rodar con un palo 16-1d/3
- Golpear la bola hacia un lado después de marcar su posición, en lugar de levantarla 20-1/22
- Jugador levanta su bola en green, la tira a un lago y anuncia después que su bola está inservible para el juego 5-3/3.5
- Jugador que levanta su bola en green y la deja a un lado; la bola de un contrario o compañero-competidor jugada a continuación desde el green golpea a la bola del jugador 19-5/1

- Jugador que levanta su bola, la aparta a un lado y la juega desde donde la apartó 15/4

En lugar de salida:
- Bola jugada desde el lugar de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta y levantada; bola repuesta en el punto del que se levantó y jugada cuando posteriormente se alcanzó dicho hoyo 11-5/5
- Bola que cae del tee cuando el golpe la toca justamente es levantada y acomodada de nuevo en el tee 18-2a/2

Impedimentos sueltos:
- Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola 23-1/7
- Impedimentos sueltos que afectan al lugar de reposo de la bola quitados mientras la bola está levantada 23-1/8
- Jugador que declara su bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker 13-4/35.7

Jugador con derecho a alivio:
- Jugador con derecho a aliviarse levanta la bola; entonces el jugador repone la bola y la juega desde su posición original 18-2a/12
- Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable 18-2a/12.5

Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5

Jugador levanta bola bajo Regla que no permite limpiar la bola y gira la bola al reponerla 21/5

Levantar la bola para determinar la aplicación de una regla 20-1/0.7

Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador 20-3b/1

Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador en el proceso de marcar la bola 20-1/6

Para determinar si está empotrada o en un hoyo hecho por animal de madriguera 20-1/0.7

Por bola injugable:
- Caddie por su iniciativa propia, levanta la bola considerándola injugable 18-2a/15
- Después de declarar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación 28/13
- Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable 18-2a/12.5
- Jugador que declara su bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker 13-4/35.7

Por bola inservible para el juego:
- Bola que se cree que está inservible para el juego levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego 5-3/6
- Bola supuestamente inservible para el juego; actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o compañero competidor 5-3/7
- Jugador levanta su bola en green, la tira a un lago y anuncia después que su bola está inservible para el juego 5-3/3.5

Por el caddie sin autorización:
- Bola de un competidor levantada sin autorización por el caddie del compañero-competidor quien, a continuación la sustituye por otra bola que el competidor juega 20-1/5
- Caddie del contrario levanta la bola del jugador después que el jugador dice que su bola es otra 18-3b/4
- Caddie por su iniciativa propia, levanta la bola considerándola injugable 18-2a/15
- Caddie que levanta la bola de un obstáculo de agua sin autorización del jugador 26-1/9
- Caddie que por propia iniciativa levanta la bola para identificación 18-2a/14
- El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no 18-3b/5

Por el contrario o compañero competidor:
- Bola de un competidor levantada sin su autorización por el compañero competidor 20-1/4
- Bola del competidor levantada a petición de éste por su compañero-competidor 18-2a/16
- Bola del jugador levantada por el contrario sin autorización 20-1/2
- Bola marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; el contrario no está de acuerdo 20-1/3
- Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5
- El compañero competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada 15-3b/3
- El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola 9-2/6
- La bola del jugador levantada sin autorización por su contrario en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) 30-3f/10

Por el jugador(o su compañero) sin autorización:
- Bola dropada levantada y vuelta a dropar cuando debería haberse jugado como reposaba, la bola levantada de nuevo y colocada 18-2a/10
- Bola levantada no estando autorizado y limpiada 18-2a/13

- Bola levantada y dropada aliviándose de una obstrucción movible 18-2a/4
- Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites 18-2a/3
- Bola levantada y lanzada a un estanque por enfado 18-2a/13.5
- Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola 15/5

Posición de la bola levantada para identificación no marcada; la intención de levantarla no fue anunciada y la bola se limpió más de lo necesario para su identificación 21/4

Significado de:
- Explicación de "Buena Razón Para Levantarla" 6-8c/1
- Significado de "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

BOLA PERDIDA

Ver también BOLA PROVISIONAL;BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

Bola dropada y jugada en la zona donde se perdió la original 27-1/3

Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia 15/8

Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola 13-4/37

Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto 10-2c/1

Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8.5

Bola jugada en terreno en reparación se pierde en la misma zona 25-1c/3

Bola original encontrada:
- Bola declarada perdida es encontrada antes de poner otra bola en juego 27/16
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola en árbol identificada pero no recuperable 27/14
- Bola encontrada después de cinco minutos y jugada 27/8
- Bola encontrada en un hoyo hecho por animal de madriguera después de cinco minutos de búsqueda 27/7
- Bola equivocada declarada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original 28/14
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos cuando ya se ha acomodado otra bola en el lugar de salida 27-1/1
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; bola dropada jugada 27-1/2.3
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos pero no identificada hasta después de transcurrir el período 27/5.5
- Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola 15/5
- Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original 27-2b/5
- Bola provisional jugada desde lugar más adelantado del que se supone que está la original pero no más adelantado del que se encuentra la bola original 27-2b/4
- Bola provisional jugada por error creyendo que es la original 27-2b/7
- Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional 27-2c/2
- Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia 26/6
- Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker 20-7c/3
- Durante cuánto tiempo se puede buscar una bola cuando la bola perdida se encuentra y vuelve a perderse 27/3
- Identificación de la bola por testimonio de espectador 27/12
- Jugador incapaz de distinguir su bola de otra 27/10
- Jugador que abandona la bola original se adelanta para jugar la provisional entonces se encuentra la bola original 27-2b/6
- Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero 2-4/11
- La bola original encontrada dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda después de dropada otra bola 27-1/2
- La bola original está más adelantada con respecto a la provisional; el jugador busca brevemente la bola original, juega la provisional y entonces encuentra la original 27-2b/3
- Un jugador descubre que su bola original está en el agujero después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con la bola provisional 1-1/3

- Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional 27-2/2

Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5

Bola perdida:
- Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua 1-4/7
- Bola perdida en un árbol situado en terreno en reparación 25/10

Bola provisional:
- Anuncio de bola provisional 27-2a/1
- Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original 27-2b/5
- Bola provisional jugada desde lugar más adelantado del que se supone que está la original pero no más adelantado del que se encuentra la bola original 27-2b/4
- Bola provisional jugada por error creyendo que es la original 27-2b/7
- Bola provisional jugada solamente para el caso en que la original pueda estar en un obstáculo de agua 27-2a/2
- Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional 27-2c/2
- Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original 27-2b/1
- Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional 34-3/3.7
- Jugador que abandona la bola original y se adelanta para jugar la provisional; entonces se encuentra la bola original 27-2b/6
- Jugador que juega bola provisional a falta de conocimiento o práctica seguridad de que la bola origina1 está perdida o fuera de límites 27-2a/3
- Jugador que juega bola provisional creyendo que la bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua luego descubre que no hay posibilidad de que se haya perdido fuera del obstáculo 27-2a/2.5
- La bola original está más adelantada con respecto a la provisional; el jugador busca brevemente la bola original, juega la provisional y entonces encuentra la original 27-2b/3
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11
- La posibilidad de que la bola original pueda estar en obstáculo de agua no excluye el poder jugar bola provisional 27-2a/2.2
- Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida 10/4
- Se juegan tres bolas desde el mismo punto; solamente la segunda bola era una bola provisional 27-2a/4
- Si la bola provisional se convierte en bola en juego si la bola original se pierde en terreno en reparación 27-2c/1.5
- Tiempo permitido para la búsqueda de la bola original y otra provisional 27/4
- Un jugador descubre que su bola original está en el agujero después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con la bola provisional 1-1/3
- Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional 27-2/2

Bola visible desde el lugar de salida desaparece o es movida durante una suspensión del juego 6-8d/4

Buscando:
- Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker 13-4/11
- Buscar una bola perdida durante 10 minutos 6-7/2
- El jugador indica a su caddie que no comience la búsqueda de su bola antes de que alguien pueda ayudarle 27/1
- Instrumento electrónico usado para encontrar la bola 14-3/14
- Jugador que busca bola perdida después de poner otra en juego 27/9
- Jugador que busca su bola confunde ésta con la del contrario 27/5
- Tiempo durante el que se permite la búsqueda de una bola después de haber jugado bola equivocada 27/2
- Tiempo permitido para buscar una bola perdida si se suspende el juego durante la búsqueda 27/1.5
- Tiempo permitido para la búsqueda de la bola original y otra provisional 27/4

Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero competidor 15-3b/1

Comprobación de la situación de la bola del contrario antes de Jugar 9-2/16

Cuándo es necesario adelantarse para establecer “práctica seguridad” 26-1/1.3

Identificación de la bola sólo por su número y marca 12-2/1

Jugador que no puede encontrar su bola por haberla jugado otro jugador 27/6

Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1

Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar 20-6/4

Tubería de drenaje subterránea:

- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1

BOLA PROVISIONAL

Ver también BOLA PERDIDA; FUERA DE LÍMITES; SEGUNDA BOLA

Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola 15/7

Bola original:
- Bola original golpeada por bola provisional 18-5/2
- Bola original jugada después de que la provisional ha sido jugada desde un lugar más cercano al agujero del que se suponía estaba la original 27-2b/5
- Bola provisional golpeada por la original 19-5/5
- Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional 27-2c/2
- Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original 27-2b/1
- Jugador que abandona la bola original y se adelanta para jugar la provisional; entonces se encuentra la bola original 27-2b/6
- La bola original está más adelantada con respecto a la provisional; el jugador busca brevemente la bola original, juega la provisional y entonces encuentra la original 27-2b/3
- La bola original y la provisional están fuera de límites 27-2c/4
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11
- Tiempo permitido para la búsqueda de la bola original y otra provisional 27/4
- Un jugador descubre que su bola original está en el agujero después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con la bola provisional 1-1/3
- Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional 27-2/2

Bola provisional utilizada como bola en juego estando la original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1

Chuletas repuestas en una zona en la que tiene que droparse una bola 13-2/4.5

Comité:
- Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional 34-3/3.7
- Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional 27-2/2

Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas autorizadas; una bola que no está en la lista jugada como bola provisional 5-1/3

Cuándo la bola provisional embocada pasa a ser bola en juego 27-2b/2

Explicación de “cualquier bola que él ha jugado” 18/7

Foursome:
- Bola provisional jugada en Foursome por compañero a quien no le toca 29-1/4
- Juego de bola provisional en un Foursome cuando el compañero ya se ha adelantado 29-1/4.5
- Quién juega la bola provisional en Foursome 29-1/3

Jugada:
- Bola provisional jugada desde lugar más adelantado del que se supone que está la original pero no más adelantado del que se encuentra la bola original 27-2b/4
- Bola provisional jugada desde un punto más cercano al agujero que la bola original debido que el jugador creía, erróneamente, que su bola original, que era visible, estaba fuera de límites 27-2c/3
- Bola provisional jugada por error creyendo que es la original 27-2b/7
- Bola provisional jugada solamente para el caso en que la original pueda estar en un obstáculo de agua 27-2a/2
- Bola provisional utilizada como segunda bola cuando no se puede determinar si la bola original está fuera de límites 3-3/1
- Jugador que declara su primera bola injugable desde el lugar de salida, abandona la bola provisional y mantiene que está de tres con la tercera bola 28/2
- Jugador que juega bola provisional a falta de conocimiento o práctica seguridad de que la bola origina1 está perdida o fuera de límites 27-2a/3
- Jugador que juega bola provisional creyendo que la bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua luego descubre que no hay posibilidad de que se haya perdido fuera del obstáculo 27-2a/2.5
- La posibilidad de que la bola original pueda estar en obstáculo de agua no excluye el poder jugar bola provisional 27-2a/2.2
- Se juegan tres bolas desde el mismo punto; solamente la segunda bola era una bola provisional 27-2a/4

Jugador que declara injugable su bola provisional y la dropa; entonces se encuentra la bola original 27-2b/6.5

Levantada:
- Bola provisional levantada por error creyendo que la original está dentro de límites 27-2b/8
- Bola provisional levantada siendo bola en juego; el jugador juega desde lugar equivocado 27-2b/10
- Bola provisional que posteriormente se ha convertido en bola en juego, levantada 27-2b/9

Obstáculos de agua; bola provisional bajo la Regla 26-1 — Ap. I-B-1

Orden de juego:
- Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde el lugar de salida — 10-3/1
- Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida — 10/4

Requisitos del anuncio
- Anuncio de bola provisional — 27-2a/1
- Jugador que pretende jugar una bola provisional pero no hay nadie presente para oír el anuncio — 27-2a/1.3

Si la bola provisional se convierte en bola en juego si la bola original se pierde en terreno en reparación — 27-2c/1.5

Significado de "se adelanta a buscar" — 27-2a/1.5

Tiempo permitido para la búsqueda de la bola original y otra provisional — 27/4

BOLA QUE INTERFIERE O AYUDA AL JUEGO

Ver también AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR): EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

Bola que ayuda al juego:
- Bola en green que ayuda a un compañero-competidor; como ha de proceder un árbitro si el competidor no levanta la bola — 22/7
- Bola que proporciona ayuda, levantada por el contrario y repuesta a petición; la bola del jugador golpea a la de su contrario y éste reclama el hoyo — 22/5
- Jugador que pide a otro jugador que levante su bola en ausencia de posibilidad razonable de que pueda ayudarle o interferirle — 22/3
- No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor — 3-4/1
- Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero — 30-3f/11
- Un competidor exige que se deje como está una bola situada donde pueda ayudarle — 22/6

Bola que interfiere al juego:
- Bola abandonada — 24-1/2
- Bola golpeada con el pie accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia — 20-1/13
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento, pero levantada porque la bola en movimiento podría golpearla — 16-1b/2
- Interferencia mental por otra bola — 22/1
- Jugador a quien se requiere para que levante su bola que interfería, en lugar de levantarla juega fuera de turno — 10-1c/2
- Jugador levanta bola bajo Regla que no permite limpiar la bola y gira la bola al reponerla — 21/5
- Jugador que pide a otro jugador que levante su bola en ausencia de posibilidad razonable de que pueda ayudarle o interferirle — 22/3
- Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador — 20-3b/1
- Un jugador mantiene que una bola que se encuentra a 30 metros interfiere en su juego — 22/2

Bola levantada en el green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento — 16-1b/4

BOLA SUSTITUTA

Ver también CAMBIAR LAS BOLAS

Agua accidental confundida con obstáculo de agua; se juega bola sustituta aplicando la regla de obstáculo de agua — 25-1b/13

Bola abandonada:
- Bola en bunker declarada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola equivocada — 15/14
- Bola equivocada declarada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original — 28/14
- Bola equivocada declarada injugable, dropada dentro de dos palos y jugada antes de descubierto el error — 28/15
- Bola equivocada dropada de acuerdo con la Regla de injugable pero no jugada — 15/13
- Bola equivocada encontrada fuera de límites jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; después se encuentra la bola original dentro de límites — 15/12

Bola cambiada durante el juego de un hoyo para facilitar la identificación — 15/6.5

Bola cambiada inadvertidamente:
- Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra — 15-1/2.5
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en sitio desconocido — 15-1/2
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los jugadores entre hoyos — 15-1/1
- Competidor que levanta su bola y la del compañero competidor, las cambia inadvertidamente al reponerlas — 15-2/4
- Infracción de Regla por los dos compañeros en el mismo hoyo en Cuatro Bolas Stableford — 32-2b/1
- Los jugadores inadvertidamente intercambian sus bolas recogidas de un obstáculo de agua — 15-1/4

Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto 20-7c/4

Bola de un competidor levantada sin autorización por el caddie del compañero-competidor quien, a continuación la sustituye por otra bola que el competidor juega 20-1/5

Bola declarada injugable en un obstáculo de agua; se dropa otra bola en el obstáculo pero el jugador se percata del error antes de jugar 20-7/2.5

Bola erróneamente sustituida al ser dropada; corrección del error 20-6/3

Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia 15/8

Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8.5

Bola levantada y lanzada a un estanque por enfado 18-2a/13.5

Bola no inservible para el juego, considerada inservible 5-3/3

Bola original encontrada dentro del periodo de 5 minutos de búsqueda:
- Bola dropada según la regla de obstáculo de agua sin que sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original 26-1/3.7
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos cuando ya se ha acomodado otra bola en el lugar de salida 27-1/1
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su búsqueda, después de haber dropado otra bola; bola dropada jugada 27-1/2.3
- La bola original encontrada dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda después de dropada otra bola 27-1/2

El jugador sustituye su bola en el green por otra debido a que la bola original al tirársela al caddie para que la limpie va a parar a un lago 15-2/1

Jugador levanta su bola en green, la tira a un lago y anuncia después que su bola está inservible para el juego 5-3/3.5

Jugador que dropa una bola inmediatamente después de que el Comité haya reanudado el juego, seguidamente la levanta bajo la Regla 6-8d (ii) 6-8d/3

Jugador que por error sustituye la bola en Green:
- Competidor que erróneamente sustituye la bola en green; el error se descubre después de jugar un golpe desde el siguiente lugar de salida 15-2/3
- Jugador que por error sustituye la bola en green; el error se descubre antes de jugar un golpe 15-2/2

Los jugadores inadvertidamente intercambian sus bolas recogidas de un obstáculo de agua 15-1/4

Se sabe o es prácticamente seguro:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua sin que se sepa o sea prácticamente seguro que la bola está en el obstáculo; después la bola se encuentra en el obstáculo 26-1/3.5

Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar 20-6/4

BOLA TOCADA

Ver también BOLA EN REPOSO MOVIDA

Accidentalmente:
- Bola en obstáculo accidentalmente tocada con el palo pero no movida 13-4/12
- Bola original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe 11-3/3
- Bola tocada accidentalmente al quitar un impedimento suelto 18-2a/31

Intencionadamente:
- Bola calzada con una piña o un palito para evitar que se mueva al quitar un impedimento suelto 18-2a/32
- Hacer girar una bola en green sin marcar su posición 18-2a/33
- Sujetar la bola donde está mientras se quitan obstrucciones 24-1/4
- Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla 12-2/2

BOLAS X-OUT

Estatus de las bolas “X-Out”, recuperadas y marcadas “práctica” 5-1/4

BREZO

BUNKER

Ver también ARENA

Agua accidental:
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Bola dropada por agua accidental en bunker en el punto de máximo alivio posible rueda a cualquier otro lugar 25-1b/6

- Bola que ha de ser dropada en bunker se dropa fuera y rueda dentro 25-1b/7
- Explicación de "Máximo Alivio Posible" de agua accidental en bunker 25-1b/5
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Opciones del jugador cuando un bunker está completamente cubierto de agua accidental 25-1b/8
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27
- Tocar agua accidental en el bunker con un palo 13-4/7

Apoyar el palo:
- Apoyar el palo en obstáculo mientras se espera para jugar 13-4/2
- Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo 13-4/28
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- Jugador infringe la misma Regla antes y después del golpe 1-4/14
- Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo 13-4/3.5
- Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la creencia que ella está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
- Tocar arena en bunker en la subida del palo 13-4/31
- Tocar arena en bunker estando la bola fuera de él 13-4/1
- Tocar el suelo en un obstáculo en varios swings de práctica 13-4/3
- Tocar en la subida del palo un montículo de tierra hecho por un animal de madriguera en un bunker 13-4/5
- Tocar la pared de tierra pelada de un bunker en la subida del palo 13-4/34
- Tocar una piedra sólidamente empotrada en un obstáculo con el palo en la subida del palo 13-4/6

Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10

Arreglar irregularidades en bunker:
- Alisar irregularidades en bunker después de jugar el golpe pero antes de sacar la bola 13-4/36
- Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10
- Arena alisada después de sacar la bola del bunker; posteriormente la bola vuelve al área alisada 13-4/38
- Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker 13-4/11
- Arreglo de irregularidades en un bunker situado entre la bola y el agujero 13-2/28
- Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola 13-4/37
- Crear pisadas en la línea de juego en un bunker cuando se requiere entrar en el bunker para recuperar la bola 13-2/29.3
- Empeorar y después restaurar la Línea de Juego 13-2/29
- Empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola está en él 13-2/4
- En Match Play el jugador arregla sus pisadas después de haber jugado en bunker fuera de turno; el contrario le hace repetir el golpe y tiene que dropar en la zona alisada 13-4/39
- Jugador alisa irregularidades en bunker después de jugar hacia atrás; área alisada en la línea de juego 13-4/37.5
- Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el búnker en su nueva línea de juego 13-4/35.8
- Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples 1-4/12
- Significado de "probar las condiciones del obstáculo" en la regla 13-4a 13-4/0.5

Bola considerada injugable:
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo 28/4
- Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker 28/10
- Bola en bunker declarada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola equivocada 15/14
- Bola que se encuentra en una zona cubierta de hierba dentro de bunker declarada injugable 28/9
- Jugador que declara su bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker 13-4/35.7

Bola empotrada:
- Bola clavada en el talud de hierba de un bunker o en su margen 25-2/5
- Bola completamente empotrada en el talud de un bunker 13/4
- Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5
- Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28

Bola en el borde de un bunker colgando sobre la arena 13/3

Bola en obstáculo accidentalmente tocada con el palo pero no movida 13-4/12

Bola en reposo movida:

- Bola en bunker jugada por otro jugador; bola no repuesta por el jugador 20-7c/6
- Bola del competidor sacada de bunker por compañero-competidor al dar un golpe a su bola 18-4/2
- Bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
- Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada en un bunker 18-2a/21
- Bola que se mueve en un obstáculo después de haberse colocado sin el palo 18/10
- Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocando en bunker 18-2b/3

Bola entra en hoyo de animal de madriguera y es encontrada bajo el green 25-1b/25

Bola equivocada:
- Bola en bunker declarada injugable, dropada en bunker y jugada; entonces se descubre que es bola equivocada 15/14
- Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada en un bunker 18-2a/21

Bola que vuelve a obstáculo de agua desde un obstáculo al lado del green 26-1/6

Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker 20-7c/3

Bunker totalmente en reparación 25/13

Colocación:
- Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocando en bunker 18-2b/3
- Colocación en bunker efectuada sin palo 13-4/24
- Colocarse firmemente en bunker a distancia de la bola para simular el próximo golpe 13-4/26
- Lie en bunker alterado por otro jugador al colocarse 20-3b/2
- Pisotear el lado de un bunker para obtener colocación a nivel 13-3/3

Colocar la bola en lugar de droparla cuando está claro que rodará a un obstáculo, etc. 20-2c/3

Continuar el juego de un hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) después de decidido el resultado del hoyo 7-2/1.5

Cuando se ha preparado el golpe en un obstáculo 18-2b/2

El lie de la bola del jugador afectado por arena como consecuencia de un golpe desde bunker del compañero, contrario o compañero-competidor 13-2/8.5

Estatus de:
- Arena desparramada fuera del margen del bunker 13/1
- Bola en el borde de un bunker colgando sobre la arena 13/3
- Cangrejo muerto 23/6
- Consideración de un árbol en un bunker 13/2
- Consideración de un insecto sobre la bola en bunker 23-1/5.5
- Pera medio comida 23/3
- Piedra utilizada como parte del drenaje de un bunker 24/7
- Estatus de bola que toca el obstáculo de agua y otra parte del campo 26/1.5

Golpear la arena en bunker después de no sacar la bola:
- Bola jugada desde bunker a un talud de hierba; el jugador golpea la arena con el palo y entonces la bola rueda hasta el bunker 13-4/35.5
- Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker 30-3f/2
- Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola 13-4/35
- Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola; Foursome por hoyos (Match Play) 29/5

Impedimentos sueltos:
- Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada 13-2/31
- Bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas al subir el palo 13-4/33
- El competidor levanta un impedimento suelto del bunker cuando su bola y la de su compañero están en el mismo bunker 31-8/1
- El jugador, accidentalmente, golpea con el pie una piña que va a parar dentro de un bunker y la quita 13-4/14
- En un obstáculo la parte superior de una bola está tapada por hojas pero otra parte de la misma se ve desde otro ángulo 12-1/3
- Impedimento suelto en bunker movido cuando el jugador alisa arena en bunker con el único propósito de cuidar el campo 13-4/9.5
- Impedimento suelto, que afecta al reposo de la bola, movido 20-3b/8
- Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5
- Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él 30-3f/1
- Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la creencia que ella está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
- La chuleta de un compañero, su contrario o compañero-competidor viene a parar cerca de la bola del jugador en un bunker 13-4/18
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13
- Para quitar una obstrucción en un obstáculo sería necesario mover un impedimento suelto 1-4/5

- Piña que cae de un árbol y va a parar detrás de una bola que está en el bunker 13-4/18.5

Huellas:
- Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10
- Jugador que crea y alisa pisadas en bunker antes de ejecutar un golpe 13-4/9

-Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador

Jugador que procede bajo la Regla 20-5 dropa la bola en diferente parte del campo 20-5/2

Lie de la bola alterado en un bunker:
- Empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola está en él 13-2/4
- Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador 20-3b/1
- Lie en bunker alterado por otro jugador al colocarse 20-3b/2
- Lie de la bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/6
- Reposo de bola en bunker alterado antes de la reanudación del juego 6-8d/2

Obstrucciones:
- Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2
- Bola que reposa sobre una obstrucción dentro de un bunker 13/5
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Para quitar una obstrucción en un obstáculo sería necesario mover un impedimento suelto 1-4/5

Probar las condiciones:
- Alisar irregularidades en bunker después de jugar el golpe pero antes de sacar la bola 13-4/36
- Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada 13-2/31
- Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola 13-4/37
- Colocación en bunker efectuada sin palo 13-4/24
- Colocarse firmemente en bunker a distancia de la bola para simular el próximo golpe 13-4/26
- Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo 13-4/3.5
- Probar las condiciones de un bunker antes de decidir si jugar a través del mismo 13-2/30
- Rastrillo arrojado a un bunker antes del golpe 13-4/21
- Significado de “probar las condiciones” del obstáculo en la regla 13-4a 13-4/0.5
- Tocar arena con un swing de prácticas después de que el compañero ha sacado la bola del bunker; Cuatro bolas por hoyos 30-3f/2.5

20-3b/1Jugador procediendo bajo la Regla de obstáculo de agua dropa

Rastrillo:
- Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2
- Dónde deben colocarse los rastrillos, dentro o fuera de los bunkers Misc./2
- Rastrillo arrojado a un bunker antes del golpe 13-4/21
- Significado de “probar las condiciones” del obstáculo en la regla 13-4a 13-4/0.5

Regla local:
- Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker 33-8/39.5
- Regla local para clarificar el estatus de material similar a la arena 33-8/40
- Regla local para alivio en bunker de daños causados por niños 33-8/9
- Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados 33-8/39
- Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27

BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE LA BOLA

Ver también BOLA PERDIDA

Bola cambiada durante el juego de un hoyo para facilitar la identificación 15/6.5

Bola declarada perdida es encontrada antes de poner otra bola en juego 27/16

Bola desalojada de un árbol:
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad 18-2a/27
- Bola desalojada de un árbol; circunstancias en las que el jugador incurre en penalidad 18-2a/28

Bola en agua accidental difícil de recuperar 25-1/1

Bola en un árbol:
- Bola en árbol identificada pero no recuperable 27/14
- Bola visible en un árbol pero no identificable 27/15

Bola original encontrada dentro de los cinco minutos pero no identificada hasta después de transcurrir el período 27/5.5

Bola pisada accidentalmente por el caddie del contrario 18-3b/3

Bola provisional:
- Bola provisional jugada solamente para el caso en que la original pueda estar en un obstáculo de agua 27-2a/2
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11

Bola que se cree ser la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continúa el juego con la provisional 27-2c/2

Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia 26/6

Caddie:
- Caddie que por propia iniciativa levanta la bola para identificación 18-2a/14
- El jugador indica a su caddie que no comience la búsqueda de su bola antes de que alguien pueda ayudarle 27/1

Caddie del contrario levanta la bola:
- Caddie del contrario levanta la bola del jugador después que el jugador dice que su bola es otra 18-3b/4
- El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no 18-3b/5

Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original 27-2b/1

Cuando es necesario encontrar e identificar una bola declarada injugable 28/1

En un obstáculo la parte superior de una bola está tapada por hojas pero otra parte de la misma se ve desde otro ángulo 12-1/3

Identificar la Bola:
- Identificación de la bola por testimonio de espectador 27/12
- Identificación de la bola sólo por su número y marca 12-2/1
- Jugador levanta bola bajo Regla que no permite limpiar la bola y gira la bola al reponerla 21/5

Impedimentos sueltos afectando al lie:
- Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola 23-1/7
- Impedimentos sueltos que afectan al lugar de reposo de la bola quitados mientras la bola está levantada 23-1/8

Jugador desplaza su bola con el pie mientras la busca en agua, en un obstáculo de agua 12-1/5

Jugador incapaz de distinguir su bola de otra 27/10

Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15

Jugador que busca su bola confunde ésta con la del contrario 27/5

Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la creencia que ella está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4

Negativa a identificar la bola 27/13

Posición de la bola levantada para identificación no marcada; la intención de levantarla no fue anunciada y la bola se limpió más de lo necesario para su identificación 21/4

Se sabe o es prácticamente seguro:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua sin que se sepa o sea prácticamente seguro que la bola está en el obstáculo; después la bola se encuentra en el obstáculo 26-1/3.5
- Cuándo es necesario adelantarse para establecer “práctica seguridad” 26-1/1.3

Si el lie original puede ser el “lie más cercano y similar” 20-3b/7

Significado de “se adelanta a buscar” 27-2a/1.5

Tiempo permitido para buscar:
- Durante cuánto tiempo se puede buscar una bola cuando la bola perdida se encuentra y vuelve a perderse 27/3
- Tiempo durante el que se permite la búsqueda de una bola después de haber jugado bola equivocada 27/2
- Tiempo permitido para buscar una bola perdida si se suspende el juego durante la búsqueda 27/1.5
- Tiempo permitido para la búsqueda de la bola original y otra provisional 27/4

Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla 12-2/2

CABLE ELÉCTRICO

Obstrucciones temporales inamovibles (líneas eléctricas y cables temporales) Ap. I-B-7b

Regla local para bola desviada por cable eléctrico 33-8/13

CADDIE

Acciones que puede realizar un caddie 6-4/10

Aplicación de la penalidad cuando el jugador tiene varios caddies 6-4/5.5

Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker 13-4/11

Barrer agua accidental de la línea de juego 13-2/34

Bola levantada por el caddie:
- Bola de un competidor levantada sin autorización por el caddie del compañero-competidor quien, a continuación la sustituye por otra bola que el competidor juega 20-1/5
- Caddie del contrario levanta la bola del jugador después que el jugador dice que su bola es otra 18-3b/4
- Caddie por su iniciativa propia, levanta la bola considerándola injugable 18-2a/15
- Caddie que levanta la bola de un obstáculo de agua sin autorización del jugador 26-1/9
- Caddie que por propia iniciativa levanta la bola para identificación 18-2a/14
- El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no 18-3b/5

Bola desviada o detenida por el caddie:
- Bola dropada desviada accidentalmente por el contrario o su caddie 19-3/2
- Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad 20-2c/4
- La bola del competidor golpea a su bolsa y después a su caddie 19-2/7
- La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda en reposo dentro del campo 19-2/3
- La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda fuera de límites 19-2/4
- La bola del jugador golpea a su caddie y queda en reposo fuera de límites 19-2/2
- La bola del jugador golpea la bolsa del contrario, o del compañero-competidor, dejada por caddie compartido 19-2/8

Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador 19-2/10

Bola lanzada y jugada dentro de límites por causa ajena:
- Bola enviada dentro de límites por causa ajena y jugada; el caddie conocía la acción de la causa ajena 15/9
- Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena 15/10

Bola movida por el caddie:
- Bola pisada accidentalmente por el caddie del contrario 18-3b/3
- Caddie compartido por el bando contrario en un Cuatro Bolas por hoyos mueve la bola del jugador 30/2
- Caddie compartido por miembros de bandos contrarios en Cuatro Bolas por hoyos, mueve la bola 30/1

Caddie que protege del sol al jugador durante el golpe 14-2/3

Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla 20-2a/5

Compartir el caddie o doble caddie:
- Caddie compartido Informa a uno de sus jugadores del palo usado por el otro 8-1/12
- Caddie compartido por el bando contrario en un Cuatro Bolas por hoyos mueve la bola del jugador 30/2
- Caddie compartido por miembros de bandos contrarios en Cuatro Bolas por hoyos, mueve la bola 30/1
- Consideración de carros tirados por caddie compartido 6-4/6
- La bola del jugador golpea la bolsa del contrario, o del compañero-competidor, dejada por caddie compartido 19-2/8

Competidor que abandona durante una vuelta y lleva los palos de otro competidor por el resto de la vuelta 6-4/9

Condiciones y restricciones:
- Acciones que puede realizar un caddie 6-4/10
- Caddie (Nota a la Regla 6-4) Ap. I-C-3

Consejo:
- El Caddie hace un swing para enseñar al jugador cómo ejecutar el golpe 8-1/15
- Petición de consejo al caddie del contrario anulada antes de recibirlo 8-1/17

Cuándo se considera añadido un palo 4-4a/1

Efecto de las penalidades en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro-bolas 30-3/2

El jugador indica a su caddie que no comience la búsqueda de su bola antes de que alguien pueda ayudarle 27/1

En el green:
- Caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie 8-2b/2
- Caddie proyecta la sombra para indicar la línea de putt 8-2b/1
- El caddie de un competidor practica o prueba la superficie de los greenes antes de una vuelta por golpes (Stroke Play) 7-1b/5
- El caddie raspa la superficie del green pero el jugador no obtiene beneficio de ello 16-1d/6
- El caddie toca el green para Indicar la línea de juego antes de que el jugador juegue desde fuera del green 8-2b/3
- El jugador sustituye su bola en el green por otra debido a que la bola original al tirársela al caddie para que la limpie va a parar a un lago 15-2/1
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Marcador de bola movido accidentalmente por el caddie del contrario 20-1/7

Estatus de:
- Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2
- Consideración de carros tirados por caddie compartido 6-4/6
- Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (Trolley) 6-4/2.5
- Estatus de los palos adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva 4-4a/16

Golpe concedido por el caddie 2-4/3.5

Hasta qué punto se puede considerar limpiar la bola el hecho de que el caddie se la tire al jugador 21/3

Información equivocada dada por el caddie o compañero 9-2/2

Infracción de la condición sobre transporte por el caddie 33-1/9.5

Jugador cambia momentáneamente de caddies para intercambiar consejo 8-1/26

Si un jugador tiene más de un caddie:
- Caddie que contrata a un muchacho para que lleve todos los palos del jugador excepto el putter 6-4/4
- Cambio de caddie durante una vuelta 6-4/7
- Competidor que abandona durante una vuelta y lleva los palos de otro competidor por el resto de la vuelta 6-4/9
- Estatus de otras personas que acompañan al jugador y de los artículos que transportan 6-4/5.3
- Otro caddie o un amigo lleva los palos del jugador mientras su caddie vuelve al lugar de salida con el guante del jugador 6-4/4.5
- Portador de paraguas empleado además del caddie 6-4/5
- Un jugador cuyos palos son transportados en un coche motorizado contrata los servicios de una persona para que realice todas las demás funciones de un caddie 6-4/3

Significado de “Instrucciones Específicas” en la definición de “Caddie” 6-4/1

Un jugador en una competición hace de caddie de otro jugador en la misma prueba 6-4/8

CALLE Y ÁREA DE CÉSPED SEGADO A RAS

Ver también BOLA EMPOTRADA; RECORRIDO

Al aliviarse de una obstrucción la bola que estaba en rough se dropa en calle 24-2b/8

Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5

Bola desviada por otro jugador de otro grupo al efectuar su golpe 19-1/2

Bola empotrada al droparla:
- Bola dropada que se empotra; procedimiento a seguir si la bola se empotra de nuevo al volver a droparla 25-2/2.5
- Bola que se clava al droparla 25-2/2

Bola empotrada:
- Bola clavada en el talud de hierba de un bunker o en su margen 25-2/5
- Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras 25-2/4

Bola en cuesta pronunciada empotrada en la tierra de golpe directo 25-2/6

Bola robada de sitio desconocido por causa ajena 18-1/5

Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario 24-2b/9.5

Estatus de:
- Árbol caído unido al tocón 25/9
- Tacos de aireación 23/12

Fuera de límites interno entre hoyos 33-2a/12

Jugador encuentra una bola y la golpea hacia el jugador que la perdió 7-2/5.5

Levantar la bola para determinar la aplicación de una regla 20-1/0.7

Patear en la calle mientras se espera para jugar a green 7-2/2

Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar 13-2/10

Procedimiento para que el árbitro determine qué bola está más lejos del agujero 10-1b/1

Regla local:
- "Colocación de la Bola" y "Reglas de Invierno" Ap. I-B-4c
- Obstrucciones inamovibles próximas al green Ap. I-B-6
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19
- Regla local concediendo alivio de cajas de control de riego en la línea de juego 33-8/17
- Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker 33-8/39.5
- Regla local negando alivio de un terreno en reparación cuando se esté jugando un hoyo determinado 33-8/23
- Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados 33-8/39
- Regla local permitiendo alivio sin penalidad de obstáculo de agua 33-8/36
- Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33
- Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada

artificialmente solamente para el golpe de salida 33-8/20

CALZADO (PIE)

Caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie 8-2b/2

Agua accidental:
- Agua accidental en green visible cuando el jugador camina al lado de la línea de putt pero no en otro sitio 25/5
- Agua visible como resultado de un esfuerzo desmedido al pisar 25/4

Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie 19-2/1

Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6

Bola movida accidentalmente con el pie:
- Bola movida accidentalmente con el pié al quitar un impedimento suelto en el green 23-1/11
- Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15

Condición sobre el calzado 33-1/14

Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5

Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el "Punto Más Cercano de Alivio" 20-2c/0.8

Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador 20-1/5.5

Modificación de la penalidad por embocar un putt corto con un palo cuyas características de juego han cambiado pero no en el curso normal del juego 4-3/4

Palo colocado en el suelo para la alineación de los pies 8-2a/1

Pisotear el lado de un bunker para obtener colocación a nivel 13-3/3

CAMBIAR LAS BOLAS

Ver también BOLA SUSTITUTA

Bolas cambiadas inadvertidamente:
- Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en sitio desconocido 15-1/2
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los jugadores entre hoyos 15-1/1
- Competidor que levanta su bola y la del compañero competidor, las cambia inadvertidamente al reponerlas 15-2/4
- Infracción de Regla por los dos compañeros en el mismo hoyo en Cuatro Bolas Stableford 32-2b/1
- Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/3
- Los jugadores inadvertidamente intercambian sus bolas recogidas de un obstáculo de agua 15-1/4

Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero competidor 15-3b/1

CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO

Ver también INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde 33-2d/3

Juego interrumpido por acuerdo; posteriormente un jugador desea reanudar:
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; posteriormente uno de los contrarios quiere reanudarlo, pero el otro no accede por considerar el campo impracticable 6-8a/6
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; uno de los contrarios quiere posteriormente reanudarlo y el otro no, aun cuando el campo está practicable 6-8a/5

Juego suspendido o cancelado:
- Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente 25-1b/4
- Agujero rodeado por agua accidental 33-2d/2
- Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta 33-2d/1

Jugador no puede jugar su partido en la fecha indicada; se cambia la fecha y el jugador pide su readmisión 2-4/20

Jugador que no llega a la hora; en ese momento el campo está cerrado 33-3/2

Se empieza un partido ignorando que el campo estaba cerrado 33-2d/4

CARRETERAS Y CAMINOS

Ver también ESTATUS DE OBJETOS

Camino o carretera con superficie artificial 24/9

Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera 27/20

Estatus de:
- Grava utilizada para superficie de camino 23/14

La bola se parte en pedazos como resultado de botar en un camino de carros pavimentado 5-3/4

Punto más cercano de alivio:
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5

Regla Local:
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida 33-8/20
- Zonas de dropaje Ap. I-B-8

CARRITO (TROLLEY)

Ver también CARRO DE GOLF; EQUIPO

Estatus de:
- Consideración de carros tirados por caddie compartido 6-4/6
- Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (Trolley) 6-4/2.5

La bola del jugador golpea el carrito del contrario o del compañero-competidor y después su propio carrito 19-3/3

CARRO DE GOLF

Ver también CARRITO (TROLLEY); EQUIPO; ESTATUS DE OBJETOS

Bola desviada o detenida por:
- Bola desviada o detenida por carro compartido por dos jugadores 19/1
- Bola detenida o desviada por el carro del jugador que empuja un contrario o un compañero-competidor 19-2/6

Bola movida por un carro de golf compartido por dos jugadores 18/8

Caddie:
- Infracción de la condición sobre transporte por el caddie 33-1/9.5
- Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf 33-8/4
- Un jugador cuyos palos son transportados en un coche motorizado contrata los servicios de una persona para que realice todas las demás funciones de un caddie 6-4/3

El jugador se prepara una colocación pero corrige el error antes de ejecutar un golpe 13-3/5

Estatus de:
- Consideración de carros tirados por caddie compartido 6-4/6
- Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (Trolley) 6-4/2.5
- Consideración de una persona en un coche compartido 19/2

Interrupción del juego debido a una avería en un coche de golf 6-8a/4

Medidor de distancia en el carro de golf 14-3/1

Palo en exceso declarado fuera de juego antes de la vuelta y situados en el suelo del coche de golf 4-4c/1

Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario 4-3/9.5

Regla local:
- Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf 33-8/4
- Transporte Ap. I-C-9

Utilización de coches de golf en competiciones 33-1/8

CASA CLUB O CHIRINGUITO

Entrar en la casa club o chiringuito mitad de camino para tomar un refresco durante la vuelta 6-8a/2.7

Interrupción del juego debido a una avería en un coche de golf 6-8a/4

Quedarse a ver la televisión durante 45 minutos después de 9 hoyos 6-8a/1

Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana 24-2b/14

CAUSA AJENA

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS

Al quitar la bandera el que la atendía, se desprende un tapón del extremo del palo y desvía la bola 17/9

Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10

Bola:
- Bola en bolsa de plástico se mueve cuando la bolsa es movida a otra posición por el viento 18-1/7
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9
- Bola que se le cae al contrario o al compañero-competidor en el green y cae sobre la bola en movimiento del jugador 19-5/1.7
- Bola robada de sitio desconocido por causa ajena 18-1/5

- Bola visible desde el lugar de salida desaparece o es movida durante la suspensión del juego 6-8d/4
- Estatus de aire cuando es artificialmente propulsado 18-1/2

Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador 19-2/10

Bola desviada por otro jugador de otro grupo al efectuar su golpe 19-1/2

Bola en Reposo:
- Bola en mala posición en rough movida por una causa ajena durante la suspensión del juego; Jugador no estima la posición con la exactitud necesaria 6-8d/5
- Bola en reposo desplazada del agujero por espectador que atendía a la bandera 18-1/10
- Bola en reposo movida por unos hierbajos que lleva el viento 18-1/6

Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento 20-7/1

Bola jugada en green desviada por causa ajena en movimiento; golpe no repetido 19-1/3

Causa ajena quita una obstrucción inamovible de la línea de juego de un jugador 13-2/33

Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad 33-7/7

Consideración del capitán de equipo o monitor 33-1/11.5

Explicación de “Buena Razón Para Levantarla” 6-8c/1

Jugador obtiene información sobre distancias medidas con un dispositivo electrónico 14-3/0.7

Jugador que juega desde una nueva posición cuando su bola ha sido levantada o movida por una causa ajena:
- Bola enviada dentro de límites por causa ajena y jugada; el caddie conocía la acción de la causa ajena 15/9
- Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena 15/10
- El compañero competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada 15-3b/3
- Jugador que desconoce que su bola fue movida por causa ajena, no la repone 18-1/3

La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera 17/8

La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción 13-2/15.5

Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/5

Marcador de bola levantado por causa ajena 20-1/9

Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario 4-3/9.5

Perro desvía o coge la bola en el Green:
- Bola que se había jugado desde fuera del green desviada o cogida por un perro en el green 19-1/6
- En el green un perro coge o desvía la bola jugada desde el mismo green 19-1/7

Persona distinta del caddie que va con el grupo:
- Estado de los palos adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva 4-4a/16
- Estatus de otras personas que acompañan al jugador y de los artículos que transportan 6-4/5.3

Portador de paraguas empleado además del caddie 6-4/5

Regla local para bola desviada por cabeza de aspersor 33-8/12

Sacar Impedimentos Sueltos:
- Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario 18-1/8
- Impedimento suelto desplazado por el swing de prácticas del jugador mueve la bola 18-2a/20.5

Serpiente 23/6.5

Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador 5-1/5

Un espectador dice que la bola ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro de ello 18-1/4

CHULETAS Y HOYO DE CHULETAS

Alivio de agujeros de chuletas 33-8/34

Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior 20-2c/1.5

Chuleta levantada después del golpe golpea la bola en movimiento 19-2/9

Chuletas repuestas en una zona en la que tiene que droparse una bola 13-2/4.5

Cuándo está repuesta una chuleta 13-2/7

El área de colocación que intenta un jugador está afectada por el golpe de otro jugador 13-2/8.7

La chuleta de un compañero, su contrario o compañero-competidor viene a parar cerca de la bola del jugador en un bunker 13-4/18

Lie de la bola alterado:
- Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/5

- Lie de la bola en el recorrido alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/4

Reponer o quitar una chuleta que no está suelta del todo 13-2/5

Reposición de chuleta en su huella, en la línea de juego 13-2/6

Significado de "único propósito de cuidar el campo" 1-2/0.7

CIERRE DE LA COMPETICIÓN

Ver también COMITÉ; CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN; HANDICAP (COMPETICIÓN) Y GOLPES DE HANDICAP; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

Errores y confusiones del Comité:
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Aplicación errónea de hándicap afecta al cuadro de partidos 33-5/3
- Competidor que gana una prueba con un hándicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después 6-2b/3
- Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador 34-1b/6
- Descalificación aplicada erróneamente al ganador de una competición; el error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron para el primer puesto 34-1b/5
- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2
- El Comité toma una decisión incorrecta según la regla 3-3. ¿Puede ser corregida la decisión? 34-3/3.9
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5

Errores y confusiones del jugador se descubren después del cierre de la competición:
- Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5
- Competidor que cambia el peso de un palo durante una vuelta; la infracción se descubre después de cerrar la competición 34-1b/4
- En Stroke Play no se rectifica el juego de bola equivocada; se descubre el error después de cerrar la competición 34-1b/3
- En un Foursome por golpes (Stroke Play) un competidor anota un hándicap incorrecto para su compañero, error descubierto después de cerrar la competición 6-2b/2.5
- Hándicap erróneo usado a sabiendas en Juego por Golpes (Stroke Play); el error se descubre después de cerrar la competición 6-2b/2
- Hándicap erróneo usado en Juego por Golpes (Stroke Play) por error; se descubre después de cerrar la competición 6-2b/1
- Hándicap erróneo usado en un partido por equivocación; el error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado 6-2a/5
- Resultado entregado sin anotar una penalidad 34-1b/1
- Resultado equivocado en la vuelta de clasificación descubierto durante la fase por hoyos 34-1b/7
- Se descubre que el competidor no ha firmado la tarjeta después de cerrada la competición 34-1b/2
- Tarjeta firmada por marcador no designado por el Comité 6-6b/5

Jugador que continuaba en la fase por hoyos es descalificado por resultado erróneo en la vuelta de clasificación 34-1b/8

CINTA

Cinta Adhesiva:
- Esparadrapo 14-3/8
- Material aplicado a la cabeza del palo para reducir el brillo o para protección 4-1/5

Cinta de Plomo:
- Cinta de plomo aplicada a la cabeza del palo o a la varilla antes de comenzar una vuelta 4-1/4
- Cinta de plomo aplicada a la cabeza del palo o a la varilla durante una vuelta 4-2/0.5
- Competidor que cambia el peso de un palo durante una vuelta; la infracción se descubre después de cerrar la competición 34-1b/4

CODIGO DE DEPORTIVIDAD Y/0 NORMATIVA DE COMPETICIÓN

Ver también ETIQUETA

Regla local para infracciones del código de deportividad o de la normativa de la competición 33-8/6

COLOCACIÓN (STANCE)

Ver también MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; PREPARAR EL GOLPE

Agua visible como resultado de un esfuerzo desmedido al pisar 25/4

Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar 20-2c/0.5

Bola Movida:
- Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5
- Bola que se mueve después de la colocación pero antes de preparar el golpe 18-2b/1
- Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola 18-2b/4
- Bola que se mueve después de que el jugador haya preparado el golpe y luego se haya retirado 18-2b/7
- Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocando en bunker 18-2b/3

Colocarse Limpiamente:
- Explicación de "Colocarse limpiamente" 13-2/1
- Jugador autorizado por las Reglas para jugar en cualquier dirección "Toma Limpiamente su Colocación" 13-2/1.5
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1

Construir una colocación:
- El jugador se prepara una colocación pero corrige el error antes de ejecutar un golpe 13-3/5
- Jugar un golpe de rodillas sobre una toalla 13-3/2
- Pisotear el lado de un bunker para obtener colocación a nivel 13-3/3
- Ponerse en una alfombra en un lugar de salida 13-3/1

Cuándo ha preparado el golpe el jugador que patea "a lo amazona" 18-2b/5.7

Cuando se ha preparado el golpe en un obstáculo 18-2b/2

En el bunker u obstáculo agua:
- Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocando en bunker 18-2b/3
- Colocación en bunker efectuada sin palo 13-4/24
- Colocarse firmemente en bunker a distancia de la bola para simular el próximo golpe 13-4/26
- El jugador, accidentalmente, golpea con el pie una piña que va a parar dentro de un bunker y la quita 13-4/14
- Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5
- Lie en bunker alterado por otro jugador al colocarse 20-3b/2
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13
- Pisotear el lado de un bunker para obtener colocación a nivel 13-3/3
- Significado de "probar las condiciones del obstáculo" en la regla 13-4a 13-4/0.5

Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43

Interferencia por:
- Barra de salida movida por el jugador 11-2/2
- El área de colocación que intenta un jugador está afectada por el golpe de otro jugador 13-2/8.7
- Hoyo hecho por animal de madriguera que interfiere con la colocación; impracticable jugar un golpe a causa de otra condición 25-1b/20
- Montículo hecho por cangrejo interfiere en la colocación o en el swing 25-1b/18
- Objeto artificial movible situado fuera de límites 24-1/3
- Quitar impedimentos sueltos que están fuera de límites 23-1/9

Mejorar la colocación (stance) por:
- Explicación de "Colocarse limpiamente" 13-2/1
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13

Punto más cercano de alivio:
- Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario 24-2b/9.5
- Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3

Regla Local:
- Regla local para daños hechos por insectos 33-8/21
- Regla local permitiendo alivio de surcos que rodean el green 33-8/24
- Regla local sobre daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5

COLOCACIÓN (STANCE), SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMALES

Animal de madriguera:
- Aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando la bola reposa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera 25-1b/25.5
- Bola que se encuentra en un montículo hecho por animal de madriguera; es impracticable dar un golpe debido a un arbusto 25-1b/19
- Desechos de animal de madriguera interfieren con el golpe en dirección al green; un árbol impide ese golpe 25-1b/21

- Hoyo hecho por animal de madriguera que interfiere con la colocación; impracticable jugar un golpe a causa de otra condición 25-1b/20

Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario 24-2b/9.5

Golpe a bola impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua accidental 24-2b/19

Obstrucción que interfiere con un golpe anormal:
- Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias 24-2b/17
- Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal no razonable en las circunstancias 24-2b/18

COMITÉ

Ver también ÁRBITRO; CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; CIERRE DE LA COMPETICIÓN; CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN; DUDAS EN CUANTO A LOS HECHOS; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; OBSERVADOR; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; REGLAS LOCALES

Aplazamiento de un partido final por lesión de un jugador 6-3a/1

Aplicación de la Regla 2-2 en Cuatro Bolas por hoyos 30-3/3

Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10

Bandera en forma cónica o con diámetros distintos 17/3

Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7

Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor 1-2/1.5

Competidor juega segunda bola sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3 y que no informa al Comité de los hechos 3-3/6.5

Condiciones de la competición:
- Condición sobre el calzado 33-1/14
- En una competición Foursome puede haber restricción acerca de quién juega en el primer lugar de salida 33-1/3.5
- Estatus de otras personas que acompañan al jugador y de los artículos que transportan 6-4/5.3
- Infracción de la condición sobre transporte por el caddie 33-1/9.5
- Modificación de las condiciones una vez iniciada la competición 33-1/1
- Número de hoyos reducido durante una competición por golpes (Juego por Golpes (Stroke Play)) 33-1/2
- Responsabilizar al competidor de la suma de resultados 33-1/7
- Utilización de coches de golf en competiciones 33-1/8

Contrario o compañero-competidor disputa reclamación del jugador que su bola está inservible para el Juego 5-3/8

Cuando un partido está “Oficialmente Anunciado” 2-5/14

Decisiones del comité cuando existen dudas en cuestiones de hecho:
- Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador 19-1/4.1
- Bola jugada desde bunker a un talud de hierba; el jugador golpea la arena con el palo y entonces la bola rueda hasta el bunker 13-4/35.5
- Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad 18/10
- Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola 18-2a/30.5
- Bola se mueve en el agua de un obstáculo de agua después de colocarse 14-6/1
- Bola visible desde el lugar de salida desaparece o es movida durante la suspensión del juego 6-8d/4
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en sitio desconocido 15-1/2
- Discusión sobre si un jugador ha jugado en el lugar de salida fuera de marcas 34-3/4
- El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no 18-3b/5
- El jugador concede a su contrario su próximo golpe y quita la bola golpeándola a lo largo de su propia línea de putt 16-1d/2
- Golpear la bola con tan solo un centímetro de subida de palo 14-1/4
- Hasta qué punto se puede considerar limpiar la bola el hecho de que el caddie se la tire al jugador 21/3
- Hoyo en el que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3
- Imposibilidad de conocer la situación real de un match 34-3/5
- Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto 6-6d/5
- Jugador actúa según una decisión; posteriormente los hechos demuestran que la decisión es incorrecta 34-3/7
- Jugador procede según una decisión; posteriormente resulta que la versión de los hechos dada por el jugador es incorrecta 34-3/8
- Jugador que limpia la cabeza del palo en un obstáculo de agua estando su bola en el obstáculo 13-4/40

- La bola del competidor jugada desde el green toca, pero no mueve, la bola del compañero-competidor, también en green 19-5/4
- La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera 17/8
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11
- La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma 18-2a/30
- La intención de golpear la bola cesa durante el movimiento del palo hacia la bola; el palo no se para, pero la trayectoria de la cabeza del palo es alterada para evitar golpear la bola 14/1.5
- Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité 34-3/9
- Significado de "se sabe o es prácticamente seguro" en la Regla 26-1 26-1/1

Definir y marcar el campo, límites, márgenes:
- Como marcar un green que es una isla 33-2a/10
- Considerar al mar y la playa como recorrido 33-2a/8
- Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
- Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- Declaración de zona como terreno en reparación durante una vuelta de competición 33-2a/2
- Definición de un recinto de agua adyacente al campo 33-2a/11
- Desplazamiento de una estaca de fuera de límites 33-2a/20
- Dónde colocar las estacas o líneas que señalizan los obstáculos de agua 33-2a/4
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Estatus de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando 25-3/1
- Fuera de límites internos se aplica sólo para la salida del lugar de salida 33-2a/14
- Indicador de posición del agujero en el green colocado en la bandera 17/1
- Límites alterados al quitar sin autorización una estaca de señalización de límites 33-2a/19
- Mapa del green indicando la posición del agujero en el lugar de salida 33/6
- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9
- Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1
- Utilización de banderas de distinto color para señalar la posición del agujero en el green 17/2

Discusión sobre si un jugador ha jugado en el lugar de salida fuera de marcas 34-3/4

Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) Cuatro Bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales 30-3/1

El Comité desea mover un agujero durante una vuelta en Juego por Golpes debido a la dificultad de su posición 33-2b/1.5

Empates y Play-offs:
- Descalificación en un desempate 3/1
- Determinación del ganador y los puestos en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-6/3
- Formación de grupos para desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-3/4
- Los jugadores deciden la forma de desempatar al no hacerlo el Comité 33-6/4
- Tarjetas de resultados para desempates "a muerte súbita" 33-5/1

Error del Comité:
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Aplicación errónea de hándicap afecta al cuadro de partidos 33-5/3
- Árbitro cambia una decisión después de que el jugador haya jugado una bola 34-2/6
- Árbitro invierte la decisión tomada en el último hoyo de un partido después de abandonar los jugadores el green 34-2/5
- Árbitro que autoriza a un jugador a infringir una Regla 34-2/2
- Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe 34-3/1.3
- Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3
- Competidor que gana una prueba con un hándicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después 6-2b/3
- Corrección de decisión incorrecta 34-3/1
- Corrección de una decisión incorrecta por el árbitro en el Juego por Hoyos (Match Play) 34-2/7
- Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador 34-1b/6
- Descalificación aplicada erróneamente al ganador de una competición; el error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron para el primer puesto 34-1b/5
- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2
- El Comité no penaliza a jugador que infringe la condición de ritmo de juego en la creencia que el jugador había perdido ya el hoyo 34-3/2

- El comité toma una decisión incorrecta según la regla 3-3. ¿Puede ser corregida la decisión? 34-3/3.9
- En Stroke Play no se rectifica el juego de bola equivocada; se descubre el error después de cerrar la competición 34-1b/3
- Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5
- Forma de juego errónea utilizada en Match Play 6-1/1
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5
- Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro 33-7/5
- Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional 34-3/3.7
- Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error 34-3/3

Estatus de:
- Consideración de los alcorques 33-2a/10.5
- Consideración del capitán de equipo o monitor 33-1/11.5
- Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos 16/7
- Estatus de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando 25-3/1
- Jugadores aceptan una decisión equivocada dada por alguien de fuera del Comité sobre una reclamación válida y continúan el partido 2-5/8
- Los jugadores establecen el horario de salida 33-3/1

Forma de juego errónea utilizada en Match Play 6-1/1

Grave infracción de las Reglas:
- Grave infracción de la Regla 1-2 1-2/0.5
- Significado de “Seria Infracción de Etiqueta” 33-7/8

Hándicap equivocado:
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5
- Hándicap erróneo usado en Juego por Golpes (Stroke Play) por error; se descubre después de cerrar la competición 6-2b/1

Hándicap:
- Alteración de la tabla de hándicaps 33-4/1
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Aplicación errónea de hándicap afecta al cuadro de partidos 33-5/3
- Competidor descalificado para la competición hándicap reclama el premio scratch 33-1/13
- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2
- Significado de Hándicap 6-2/1
- Significado de “hándicap” cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5
- Utilización de hándicap mal ajustado en Juego por Hoyos (Match Play) 6-2a/6

Horario de salida:
- Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a 6-3a/1.5
- Condición espécimen modificando la penalidad por infracción de la Regla 6-3a Ap. I-C-2
- Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2
- Jugador que no llega a la hora; en ese momento el campo está cerrado 33-3/2
- Jugadores que comienzan antes de tiempo 6-3a/5
- Los competidores señalan los grupos y horarios de salida 33-3/3
- Los jugadores establecen el horario de salida 33-3/1
- Reanudación del juego; cuando los jugadores deben estar presentes 6-8b/9
- Salida de jugadores por los lugares de salida del 1 y del 10 33-1/3
- Significado de “Horario de Salida” 6-3a/2.5

Hoyo en el que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3

Imposibilidad de conocer la situación real de un match 34-3/5

Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto 6-6d/5

Intervención del Comité:
- Agujero dañado; procedimiento para el jugador 16-1a/6
- Árbitro advirtiendo a un jugador sobre infracción de una Regla 34-2/3
- Bola en green que ayuda a un compañero-competidor; como ha de proceder un árbitro si el competidor no levanta la bola 22/7
- Bola supuestamente inservible para el juego; actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o compañero competidor 5-3/7
- Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5
- Competidor participante en una competición por golpes (Stroke Play) lo hace con dos jugadores que jugaban por hoyos (Match Play) 33-1/5
- Un miembro del Comité encuentra la bola original, el jugador prefiere continuar con la provisional 27-2/2

Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité 34-3/6

Jugador que continuaba en la fase por hoyos es descalificado por resultado erróneo en la vuelta de clasificación 34-1b/8

Jugador que ha alcanzado la tercera eliminatoria de una competición por hoyos (Match Play) descalificado por ponerse de acuerdo para excluir Reglas en la primera eliminatoria 34-1a/1

Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro 34-3/3.5

Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido 2-5/8.5

Los dos finalistas descalificados en Match Play (Juego por Hoyos) 33/3

Lugar de salida:
- Los competidores determinan el lugar desde el que jugar cuando faltan ambas barras de salida 11-4b/3
- Los competidores estiman el área del lugar de salida cuando falta una marca de salida 11-4b/2
- Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos 11-5/2

Miembros artificiales 14-3/15

Opciones del comité:
- Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente 25-1b/4
- Agujero rodeado por agua accidental 33-2d/2
- Agujeros cambiados de sitio y/o marcas de salida movidas durante una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-2b/1
- Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5
- Bunker totalmente en reparación 25/13
- El Comité desea mover un agujero durante una vuelta en Juego por Golpes debido a la dificultad de su posición 33-2b/1.5
- Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green 33-2b/2

Partidos concurrentes Juego por Hoyos (Match-Play) y Juego por Golpes (Stroke-Play):
- Competidor participante en una competición por golpes (Stroke Play) lo hace con dos jugadores que jugaban por hoyos (Match Play) 33-1/5
- Un jugador en Match Play compite simultáneamente con una competición por golpes 33-1/6

Penalidad de descalificación impuesta, modificada o suspendida por el comité:
- Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador 33/8
- Autoridad para suprimir o modificar una penalidad de descalificación 33-7/1
- Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a 6-3a/1.5
- Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad 33-7/7
- Competidor desconocedor de una penalidad, entrega un resultado equivocado; si está justificado el anular o modificar la penalidad 33-7/4.5
- Competidor que repetidamente repone la bola más cerca del agujero 33-7/6
- Competidor que sabe que un jugador ha infringido las Reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y forma. 33-7/9
- Información incorrecta sobre Reglas 9/1
- Infracción de la Condición Antidopaje descubierta después de cerrarse la competición 34-1b/9
- Modificación de penalidad por entregar tarjeta con resultado erróneo 33-7/4
- Modificación de penalidad por no terminar un hoyo en Juego por Golpes (Stroke Play) (Juego por Golpes) 33-7/2
- Partido decidido por acuerdo de los jugadores después de jugarlo en forma errónea 33-1/4

Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Se empieza un partido ignorando que el campo estaba cerrado 33-2d/4

Segunda bola jugada a pesar de una decisión en contra 3-3/2

Setas creciendo en la línea de putt 16-1a/15

Si un jugador descalificado en Match Play (Juego por Hoyos) tiene derecho a un premio que ha ganado antes de la descalificación 33/7

Suspensión y reanudación del juego:
- Jugador que dropa una bola inmediatamente después de que el Comité haya reanudado el juego, seguidamente la levanta bajo la Regla 6-8d (ii) 6-8d/3
- Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde 33-2d/3
- Competidores jugando un hoyo cuando se suspende el juego, lo interrumpen inmediatamente, pero luego lo completan antes de que el Comité ordene su reanudación 6-8b/1
- Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta 33-2d/1
- El Juego es suspendido por el Comité; competidor que no reanuda el juego en el momento ordenado por el Comité 6-8b/6
- Explicación de “Buena Razón Para Levantarla” 6-8c/1
- Interrupción del juego debido a problema físico 6-8a/3

- Interrupción del juego debido a una avería en un coche de golf 6-8a/4
- Interrupción del juego para refrescarse 6-8a/2.5
- Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego 6-8b/5
- Jugador dropa una bola después de suspendido el juego por situación peligrosa 6-8b/8
- Jugador juega fuera de turno en el Juego por Hoyos después de suspendido el juego por el Comité y después de que el contrario interrumpe el juego 6-8b/3.5
- Reanudación del juego; cuando los jugadores deben estar presentes 6-8b/9

Tarjeta de resultados:
- Competidor que no firma la tarjeta debido a falta de tiempo concedido por el Comité 33-7/3
- Cuándo se considera devuelta la tarjeta de resultados 6-6c/1
- El marcador desaparece con la tarjeta del competidor 6-6b/6
- El resultado del competidor anotado en la tarjeta de su compañero competidor y viceversa 6-6d/4
- El resultado total anotado por el competidor es incorrecto 6-6d/2
- Obligación de que el resultado sea introducido en computadora 6-6b/8
- Tarjeta firmada por marcador no designado por el Comité 6-6b/5
- Tarjetas de resultados para desempates "a muerte súbita" 33-5/1
- Tarjetas devueltas con demora debido a que del Comité no avisó a los jugadores donde entregarlas 6-6b/4

Utilización de dispositivos de ayuda para el swing por razones médicas 14-3/15.5

Vuelta cancelada en el Juego por Golpes (Stroke-Play):
- Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5
- Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta 33-2d/1

CONCESIÓN

Ver también FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOURSOMES; INFORMACIÓN EQUIVOCADA; MATCH INDIVIDUAL; OMISIÓN (NO COMPARECER)

Acuerdo:
- Acuerdo para la concesión de putts cortos 1-3/2
- Los jugadores acuerdan considerar un hoyo empatado durante el juego del mismo 2-1/1.5
- Jugadores acuerdan concederse hoyos mutuamente 2-4/22

Acuerdo para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match 1-3/7

Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera 17-4/2

Bola del compañero competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta 3-2/1

Bola del contrario que, al quitarla después de concesión del golpe, mueve la bola del jugador 18-2a/18

Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe 2-4/2

Conceder el hoyo:
- Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada 2-4/10
- Jugador que concede el hoyo en base a una reclamación no válida 2-4/12
- Jugador que concede el hoyo; después se descubre que el contrario había jugado bola equivocada 2-4/9
- Reclamación de punto de hándicap después de conceder el hoyo 6-2a/4

Conceder el partido:
- Jugador concede el partido debido a una equivocación suya sobre el resultado del contrario en el último hoyo 2-4/14
- Jugador concede el partido después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15

Conceder el siguiente golpe:
- El jugador concede a su contrario su próximo golpe y quita la bola golpeándola a lo largo de su propia línea de putt 16-1d/2
- El jugador concede el putt a su contrario y hace rodar o golpea la bola hacia él 16-1d/1
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola 2-4/8
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y luego emboca la bola de su contrario 2-4/1

Concesión de golpe rechazada por el jugador y retirada por el contrario; el jugador patea y falla 2-4/7

Concesión implícita del hoyo retirada 2-4/13

Consideración de levantar la bola o marcador de bola:
- Cuándo se considera que levantar la bola del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/4
- Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5
- Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe 2-4/3
- Marcador de bola levantado por el jugador al creer erróneamente que había ganado el hoyo 20-1/8

- Un jugador creyendo erróneamente que ha ganado el partido estrecha la mano de su contrario y recoge la bola del contrario 2-4/17

Determinación del ganador y los puestos en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-6/3

El compañero-competidor levanta la bola del competidor concediéndole el siguiente golpe en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 18-4/3

El Ganador de un partido quiere concedérselo a su contrario 2-4/19

Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) Cuatro Bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales 30-3/1

Embocar después de la concesión del siguiente golpe 2-4/6

Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el partido 2-4/21

Hoyo omitido inadvertidamente en Match Play; error descubierto después de terminar el partido 2-3/2

Información equivocada dada por el jugador rectificada antes de que el contrario juegue su siguiente golpe, pero después de que este le concedió el putt 9-2/7

Jugador no puede jugar su partido en la fecha indicada; se cambia la fecha y el jugador pide su readmisión 2-4/20

Jugador que omite una penalidad al indicar a su contrario el resultado del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el partido 9-2/10

Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero 2-4/11

La lectura errónea del número de la bola de un Jugador da como resultado el acuerdo de que el jugador pierde el hoyo 9-2/11

No corregir conscientemente el error del contrario sobre la situación del partido; qué es lo que constituye información equivocada 9-2/12

Reclamación válida hecha a tiempo después de la concesión del partido 2-4/16

Tres hoyos jugados en orden incorrecto en Match Play 2-1/5

CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA

Ver también DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS; PROBLEMAS FISICOS

Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a 6-3a/1.5

Esparadrapo 14-3/8

Interrupción del juego debido a problema físico 6-8a/3

Jugador con la muñeca derecha vendada por lesión introduce un dedo de la mano izquierda en la venda de la mano derecha 14-3/7

Miembros artificiales 14-3/15

Utilización de dispositivos de ayuda para el swing por razones médicas 14-3/15.5

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Ver también AGUA ACCIDENTAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; BOLA EMPOTRADA; ESTATUS DE OBJETOS; MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO; PIQUE DE BOLA; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO; TERRENO EN REPARACIÓN

Aclaración del punto por donde la bola “cruzo por última vez los limites más amplios” en un condición anormal del terreno 25-1c/1.5

Aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando la bola reposa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera 25-1b/25.5

Grietas en el suelo 25/12

Hoyos de aireación 25/15

Juntas de tepes Ap. I-B-4e

Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3

Montículo cangrejo 25-1b/18

Punto más cercano de alivio:
- determinando el “Punto más Cercano de Alivio” 24-2b/1
- Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7
- diagramas ilustrativos del “Punto más Cercano de Alivio” 25-1b/2
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2

Regla local permitiendo alivio de surcos que rodean el green 33-8/24

Rodada hecha por tractor 25/16

Se sabe o es prácticamente seguro:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola no encontrada está en agua accidental o en el rough 25-1c/1
- Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1

Tapa de agujero hundida 25/17

Tierra blanda o húmeda 25/1

Toperas 25/23

Zonas de dropaje Ap. I-B-8

CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Ver también COMITÉ; REGLAS LOCALES

Acuerdo para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match 1-3/7

Caddie (Nota a la Regla 6-4) Ap. I-C-3

Cambiar de compañero después de dar el primer golpe en el lugar de salida 29/1

Condiciones:
- Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7
- Condición sobre el calzado 33-1/14
- En una competición Foursome puede haber restricción acerca de quién juega en el primer lugar de salida 33-1/3.5
- Estatus de otras personas que acompañan al jugador y de los artículos que transportan 6-4/5.3
- Exigencia de marcar con iniciales la corrección de resultados 6-6a/6
- Las condiciones de una competición por equipos estipulan quién está autorizado a dar consejo 8/1
- Obligación de que el resultado sea introducido en computadora 6-6b/8
- Responsabilizar al competidor de la suma de resultados 33-1/7

El Comité no penaliza a jugador que infringe la condición de ritmo de juego en la creencia que el jugador había perdido ya el hoyo 34-3/2

Equipos (Competición por):
- Capitán de equipo da consejo mientras juega 8/2
- Consejo dado por un monitor o un capitán 8-1/24
- Consejo en competiciones por equipos Ap. I-C-7
- Las condiciones de una competición por equipos estipulan quién está autorizado a dar consejo 8/1
- Si el capitán de un equipo que está autorizado para dar consejo puede ser obligado mantenerse fuera del green 8-2b/4

Estatus de:
- Consideración del capitán de equipo o monitor 33-1/11.5
- Los jugadores establecen el horario de salida 33-3/1

Forma de juego errónea:
- Forma de juego errónea utilizada en Match Play 6-1/1
- Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el partido 2-4/21
- Partido decidido por acuerdo de los jugadores después de jugarlo en forma errónea 33-1/4

Hándicap erróneo:
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Hándicap erróneo usado a sabiendas en Juego por Golpes (Stroke Play); el error se descubre después de cerrar la competición 6-2b/2
- Utilización de hándicap mal ajustado en Juego por Hoyos (Match Play) 6-2a/6

Horario de salida:
- Horarios de salida (Nota a la Regla 6-3a) Ap. I-C-2
- Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2

Horario de salida; en un partido ambos jugadores llegan tarde 6-3a/3

Información incorrecta de las condiciones:
- Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5
- Información incorrecta sobre Reglas 9/1

Infracción de la Condición Antidopaje descubierta después de cerrarse la competición 34-1b/9

Interrupción del juego:
- Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición 30-3e/1
- Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7
- Interrupción del juego para refrescarse 6-8a/2.5
- Suspensión del juego debido a situación de peligro (Nota a la Regla 6-8b) App-I-C-5

Jugadores juegan dos hoyos no incluidos en la vuelta estipulada 3/2

Modificación de las condiciones una vez iniciada la competición 33-1/1

Número de hoyos reducido durante una competición por golpes (Juego por Golpes (Stroke Play)) 33-1/2

Palos, condición requiriendo el uso de:
- Especificaciones de estrías y perforaciones en vigor desde el 1 de Enero de 2010 incluyendo Condición de la Competición 4-1/1
- Lista de cabezas de driver conformes Ap. I-C-1a

Partido decidido por acuerdo de los jugadores después de jugarlo en forma errónea 33-1/4

Práctica entre hoyos (Nota 2 a la Regla 7) Ap. I-C-6b

Portador de paraguas empleado además del caddie 6-4/5

Restricciones sobre la bola a usar:

- Condición de Una Bola App-I-C-1c
- Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas homologadas; penalidad por infracción 5-1/2
- Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas autorizadas; una bola que no está en la lista jugada como bola provisional 5-1/3
- Efecto de las penalidades en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro-bolas 30-3/2
- Lista de bolas homologadas App-I-C-1b

Resultados y tarjeta de resultados:
- Cuándo se considera entregada la tarjeta de resultados 6-6c/1
- Exigencia de marcar con iniciales la corrección de resultados 6-6a/6
- Obligación de que el resultado sea introducido en computadora 6-6b/8
- Responsabilizar al competidor de la suma de resultados 33-1/7

Salida de jugadores por los lugares de salida del 1 y del 10 33-1/3

Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador 5-1/5

Transporte:
- Transporte Ap. I-C-9
- Infracción de la condición sobre transporte por el caddie 33-1/9.5
- Utilización de coches de golf en competiciones 33-1/8

Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos 11-5/2

CONDICIONES METEOROLÓGICAS

Ver también CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Bola visible desde el lugar de salida desaparece o es movida durante la suspensión del juego 6-8d/4

Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde 33-2d/3

Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta 33-2d/1

Jugador que no llega a la hora; en ese momento el campo está cerrado 33-3/2

Lluvia:
- Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- Mientras juega el golpe el jugador mantiene un paraguas sobre su cabeza 14-2/2
- Número de hoyos reducido durante una competición por golpes (Juego por Golpes (Stroke Play)) 33-1/2
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; posteriormente uno de los contrarios quiere reanudarlo, pero el otro no accede por considerar el campo impracticable 6-8a/6
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; uno de los contrarios quiere posteriormente reanudarlo y el otro no, aun cuando el campo está practicable 6-8a/5
- Protegerse mientras se espera para jugar 6-8a/2
- Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1

Rayos:
- Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7
- Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego 6-8b/5

Regla Local:
- Regla local permitiendo el uso de aparatos medidores de distancia 14-3/0.5
- Regla local permitiendo que los jugadores suspendan el juego por mal tiempo por acuerdo 33-8/5
- Suspensión del juego debido a situación de peligro (Nota a la Regla 6-8b) Ap. I-C-5

Significado de “Elementos” 14-2/0.5

Viento:
- Bola en bolsa de plástico se mueve cuando la bolsa es movida a otra posición por el viento 18-1/7
- Bola en reposo movida por unos hierbajos que lleva el viento 18-1/6
- Bola movida por el viento, repuesta 18-2a/7
- Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola 18-2b/4
- Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve 20-4/1
- Bola repuesta y en reposo es movida después por el viento 18-1/12
- Ejecutar un golpe a una bola que oscila 14-5/2
- Jugador que presiona la bola contra la superficie del green 1-2/9
- Marcador de bola movido por viento o agua accidental durante una vuelta estipulada 20-1/10.5
- Proteger la línea de putt del viento 1-2/2
- Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1
- Toalla dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la bola 18-2a/17

CONSEJO

Compañero ausente da consejo antes de unirse al partido 30-3a/2

Consejo dado previa solicitud; penalidades en las distintas formas de juego 8-1/25

Enseñanza:
- Competidor después de terminar el hoyo demuestra al compañero competidor como realizar el golpe 8-1/14
- Durante una vuelta un jugador hace indicaciones a su contrario o a su compañero competidor 8-1/13
- El Caddie hace un swing para enseñar al jugador cómo ejecutar el golpe 8-1/15

Equipos (Competición por):
- Capitán de equipo da consejo mientras juega 8/2
- Miembros del mismo equipo jugando como compañeros-competidores intercambian consejo 8-1/22
- Consejo dado por un miembro de equipo jugando en otro grupo en Juego por Golpes (Stroke Play) 8-1/21
- Consejo dado por un monitor o capitán 8-1/24
- Consejo en competiciones por equipos Ap. I-C-7
- Las condiciones de la competición por equipos estipulan quién está autorizado a dar consejo 8/1
- Si el capitán de un equipo que está autorizado para dar consejo puede ser obligado mantenerse fuera del green 8-2b/4
- Un miembro del equipo del jugador que estaba entre el público, golpea una bola al green para mostrar al jugador como recibe éste 8-1/23

Información incorrecta sobre Reglas 9/1

Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro 33-7/5

Jugador cambia momentáneamente de caddies para intercambiar consejo 8-1/26

Jugador que aún no ha jugado pide consejo a un jugador que ha terminado la vuelta 8-1/18

Jugador que tiene un putt para empatar el hoyo recibe consejo de su contrario 2-2/1

Petición de consejo al caddie del contrario anulada antes de recibirlo 8-1/17

Partidos concurrentes:
- Ejemplos de decisiones cuando se juega simultáneamente Cuatro Bolas Juego por Golpes (Stroke Play) y competición individual 31/1
- Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) Cuatro Bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales 30-3/1

Preguntar:
- Consejo entre vueltas en un partido a 36 hoyos 8-1/19
- Intercambiar información sobre distancias 8-1/2
- Pedir información sobre la situación de la bola de otro jugador 8-1/5
- Preguntar la exactitud de una marca de distancia 8-1/3
- Solicitar consejo cuando el juego está suspendido 8-1/20

Selección de palo:
- Caddie compartido Informa a uno de sus jugadores del palo usado por el otro 8-1/12
- Comentario engañoso sobre la elección del palo 8-1/9
- Comentario sobre el palo utilizado después del un golpe 8-1/8
- Después de haber jugado al green un jugador pregunta a su contrario o a su compañero competidor qué palo utilizó para jugar al green 8-1/7
- Mirar en la bolsa de otro jugador para averiguar el palo usado 8-1/10
- Mover la toalla que tapa los palos de otro jugador para ver qué palo ha usado 8-1/11
- Preguntar al contrario o compañero competidor qué palo utilizó en un hoyo anterior 8-1/6

Sugerir a un competidor que declare su bola injugable 8-1/16

Uso de dispositivos electrónicos 14-3/16

CONTRA BOGEY

Ver también STABLEFORD

Competición Contra Bogey o Contra Par hándicap; anotación de resultado bruto inferior no afecta al resultado del hoyo 32-2a/5

Competición por golpes jugada simultáneamente con un Contra Bogey o Stableford 32-1/1

Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1

Omitir hoyos en competiciones Contra Bogey o Stableford 32-1/2

CONTRA PAR

Ver también CONTRA BOGEY; STABLEFORD

Competición Contra Bogey o Contra Par hándicap; anotación de resultado bruto inferior no afecta al resultado del hoyo 32-2a/5

Competición por golpes jugada simultáneamente con un Contra Bogey, Contra Par o Stableford 32-1/1

Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1

Omitir hoyos en competiciones Contra Bogey, Contra Par o Stableford 32-1/2

DAÑO

Ver también BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO; PALOS; REPARAR; TERRENO EN REPARACIÓN

En el agujero:
- Agujero dañado; procedimiento para el jugador 16-1a/6
- Bola clavada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde 16/3
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5
- Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green 33-2b/2
- Tocar el interior del agujero 16-1a/5

En la bola:
- Bola dañada interiormente 5-3/1
- Bola declarada inservible para el juego, jugada en hoyo posterior 5-3/2
- Bola no inservible para el juego, considerada inservible 5-3/3

En la línea de putt:
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1

En los palos:
- Cambio de palos debido a empuñaduras mojadas 4-3/5
- Cinta de plomo aplicada a la cabeza del palo o a la varilla durante una vuelta 4-2/0.5
- Jugador lleva trozos de un palo roto 4-4a/14
- Jugador que comienza con 13 palos rompe su putter por enfado y lo sustituye 4-3/8
- Las características de juego de un palo cambiadas mientras el juego estaba suspendido; el error se descubre antes de reanudar el juego 4-2/2
- Material en el interior de la cabeza de una madera metálica separado de la parte de fuera 4-1/2
- Modificación de la penalidad por embocar un putt corto con un palo cuyas características de juego han cambiado pero no en el curso normal del juego 4-3/4
- Palo dañado en el curso normal del juego se rompe en pedazos al repararlo 4-3/3
- Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario 4-3/9.5
- Palo roto al ser usado como bastón 4-3/7
- Palo roto debido al hábito de golpear la cabeza del palo contra el suelo 4-3/9
- Si el jugador puede usar un palo que lleva en exceso para sustituir un palo dañado en el desarrollo normal del Juego 4-4c/2
- Significado de “Reparar” 4-3/2
- Significado de daños producidos en el “Curso Normal del Juego” 4-3/1

Regla local:
- Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- Regla local para alivio en bunker de daños causados por niños 33-8/9
- Regla local para daños hechos por insectos 33-8/21
- Regla local permitiendo reparar tepes de césped en el green que no miden 108 mm de diámetro 33-8/30
- Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33
- Regla local sobre daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5

Reparar daños de clavos:
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero 16-1c/4

DEMORA INDEBIDA

Ver también RITMO DE JUEGO

Competidor practica el putt en el tercer green después de terminar el hoyo durante la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos 7-1b/7

El Caddie hace un swing para enseñar al jugador cómo ejecutar el golpe 8-1/15

El Comité no penaliza a jugador que infringe la condición de ritmo de juego en la creencia que el jugador había perdido ya el hoyo 34-3/2

Four-Ball Stroke Play (Cuatro Bolas en Juego por Golpes):
- El resultado bruto del compañero con el mejor resultado neto, no anotado en la tarjeta 31-3/1
- Hasta qué punto puede un bando jugar en el orden que consideren mejor 31-4/2

Interrupción del juego para refrescarse 6-8a/2.5

Jugador que se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y patea para el empate 30/4

Quedarse a ver la televisión durante 45 minutos después de 9 hoyos 6-8a/1

Si existe infracción de la Regla 6-7 por demora indebida:
- Buscar una bola perdida durante 10 minutos 6-7/2
- Comprobación de la situación de la bola del contrario antes de Jugar 9-2/16
- El jugador vuelve al lugar de salida para recoger un palo olvidado 6-7/1

- Entrar en la casa club o chiringuito mitad de camino para tomar un refresco durante la vuelta 6-8a/2.7
- Jugador que busca bola perdida después de poner otra en juego 27/9
- Jugador que pide a otro jugador que levante su bola en ausencia de posibilidad razonable de que pueda ayudarle o interferirle 22/3
- Piedra grande que sólo puede moverse con gran esfuerzo 23-1/2
- Segunda bola jugada a pesar de una decisión en contra 3-3/2

Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana 24-2b/14

DIRECTAMENTE ATRIBUIBLE

Bola movida accidentalmente:
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Bola golpeada con el pie accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia 20-1/13
- Bola movida accidentalmente con el pié al quitar un impedimento suelto en el green 23-1/11
- Bola movida por la bandera al medir 18-6/2
- Jugador desplaza su bola con el pie mientras la busca en agua, en un obstáculo de agua 12-1/5
- Sujetar la bola donde está mientras se quitan obstrucciones 24-1/4

Sujetar la bola donde está mientras se quitan obstrucciones 24-1/4

Marcador de bola movido accidentalmente:
- Bola movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca a la bola para levantarla 20-1/14
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos 20-1/12
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador en el proceso de marcar la bola 20-1/6

Significado de “directamente atribuible” en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

DIRECTRICES, PAUTAS

Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta 33-2d/1

Para:
- Agujeros cambiados de sitio y/o barras de salida movidas durante una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-2b/1
- Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7
- Directrices para determinar qué bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3 3-3/0.5
- El Comité desea mover un agujero durante una vuelta en Juego por Golpes debido a la dificultad de su posición 33-2b/1.5
- Estado de bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Conformes 5-1/1.5
- Formación de grupos para desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-3/4
- Grave infracción a la Regla 1-2 1-2/0.5
- Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité 34-3/6
- Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green 33-2b/2
- Record del campo Misc./1
- Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité 34-3/9

Ritmo de Juego (Nota 2 a la Regla 6-7) Ap. I-C-4

DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS

Ver también CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; ESTATUS DE OBJETOS

Bola calentada artificialmente 14-3/13.5

Botella de bebida usada como nivel 14-3/12.5

Calentador de manos 14-3/13

Dispositivos electrónicos:
- Aparato electrónico proporcionando distancias entre varios puntos 14-3/5.5
- Instrumento electrónico usado para encontrar la bola 14-3/14
- Uso de dispositivos electrónicos 14-3/16

Esparadrapo 14-3/8

Escuchar música durante la vuelta estipulada 14-3/17

Gafas gemelos y prismáticos 14-3/3

Intercambiar información sobre distancias 8-1/2

Jugador con la muñeca derecha vendada por lesión introduce un dedo de la mano izquierda en la venda de la mano derecha 14-3/7

Jugador obtiene información sobre distancias medidas con un dispositivo electrónico 14-3/0.7

Jugador que escucha o una retransmisión durante la vuelta 14-3/17

Jugador que patea con una mano y mantiene su equilibrio con otro palo sostenido en la otra 14-3/9

Libreta proporcionando distancias entre varios puntos 14-3/5

Llevar un palo de entrenamiento con sobrepeso 4-4a/7

Mantener una bola en la mano contra la empuñadura:
- Mantener una bola en la mano contra la empuñadura al patear 14-3/6

- Sujetar una bola en la mano contra la empuñadura para swings de prácticas o para golpes de prácticas 14-3/6.5

Medidor de distancia en el carro de golf 14-3/1

Miembros artificiales 14-3/15

Plomada:
- palo usado como plomada 14-3/12
- plomada 14-3/11

Reflector en la bandera 17/3.5

Regla local:
- Dispositivos para medir distancias Ap. I-B-9
- Regla local permitiendo el uso de aparatos medidores de distancia 14-3/0.5

Usar auriculares para escuchar una retransmisión o música durante la vuelta estipulada 14-3/17

Usar una brújula durante una vuelta 14-3/4

Uso de dispositivos de estiramiento 14-3/10.5

Uso de instrumento de entrenamiento durante una vuelta 14-3/10

Uso de varilladle entrenamiento durante la vuelta para alinearse o como ayuda para el swing 14-3/10.3

Utilización de dispositivos de ayuda para el swing por razones médicas 14-3/15.5

Utilización de lápiz o tarjeta para ayudar a determinar distancias 14-3/2

DISTANCIA, INFORMACIÓN DE LA DISTANCIA, MARCADORES DE DISTANCIA

Ver también MEDIR

Distancia vertical:
- Bola en rough que se mueve hacia abajo después de preparar el golpe y la bola no permanece quieta al reponerla 20-3d/3
- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola injugable en la base de un acantilado y el jugador desea dropar dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la bola 28/12
- Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos 28/11
- Bola movida verticalmente hacia abajo 18/1
- Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos 25-1b/23
- Bola situada en una obstrucción elevada 24-2b/11

Ilustraciones de los hoyos con la distancia:
- Aparato electrónico proporcionando distancias entre varios puntos 14-3/5.5
- Libreta proporcionando distancias entre varios puntos 14-3/5

Jugador que coloca una marca para indicar la distancia en un golpe corto 8-2a/3

Marcadores de distancia indicando la distancia hasta el green:
- Preguntar la exactitud de una marca de distancia 8-1/3

Preguntar:
- Intercambiar información sobre distancias 8-1/2
- Preguntar la exactitud de una marca de distancia 8-1/3

Regla local:
- Dispositivos para medir distancias Ap. I-B-9
- Regla local permitiendo el uso de aparatos medidores de distancia 14-3/0.5

Usar dispositivos para medir o determinar la distancia:
- Aparato electrónico proporcionando distancias entre varios puntos 14-3/5.5
- Intercambiar información sobre distancia. 8-1/2
- Medidor de distancia en el carro de golf 14-3/1
- Reflector en la bandera 17/3.5
- Utilización de lápiz o tarjeta para ayudar a determinar distancias 14-3/2

DUDAS EN CUANTO A LOS HECHOS

Ver también COMITÉ; DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO

Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10

Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4

Bola En reposo
- Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad 18/10
- Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola 18-2a/30.5
- Bola se mueve en el agua de un obstáculo de agua después de colocarse 14-6/1
- La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma 18-2a/30

Bola equivocada
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en sitio desconocido 15-1/2
- Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero competidor 15-3b/1
- Hoyo en el que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3
- Jugador incapaz de distinguir su bola de otra 27/10
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11

Bola levantada en el green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento 16-1b/4

Bola no encontrada
- Bola no encontrada está en agua accidental o en rough 25-1c/1
- Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua 1-4/7
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Bola visible desde el lugar de salida desaparece durante la suspensión del juego 6-8d/4
- Significado de "se sabe o es prácticamente seguro" 26-1/1

Bola(s) no identificable
- Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero competidor 15-3b/1
- Jugador incapaz de distinguir su bola de otra 27/10
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11

Caddie que levanta la bola de un obstáculo de agua sin autorización del jugador 26-1/9

Cuándo es necesario adelantarse para establecer "práctica seguridad" 26-1/1.3

Estado de bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Conformes 5-1/1.5

Golpear la bola con tan solo un centímetro de subida de palo 14-1/4

Imposibilidad de conocer la situación real de un match 34-3/5

Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto 6-6d/5

Jugador coloca la bolsa con el propósito de dar sombra sobre la bola 14-2/2.5

Jugador procede en base a decisión del Comité
- Jugador actúa según una Decisión; posteriormente los hechos demuestran que la Decisión es incorrecta 34-3/7
- Jugador procede según una Decisión; posteriormente resulta que la versión de los hechos dada por el jugador es incorrecta 34-3/8

Jugador que limpia la cabeza del palo en un obstáculo de agua estando su bola en el obstáculo 13-4/40

La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera 17/8

La intención de golpear la bola cesa durante el movimiento del palo hacia la bola. El palo no se para pero la trayectoria de la cabeza del palo es alterada para evitar golpear la bola 14/1.5

Los Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado 2-1/1

Lugar desconocido
- Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador 19-1/4.1
- Bola robada de sitio desconocido por causa ajena 18-1/5
- Bolas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en sitio desconocido 15-1/2
- Discusión sobre si un jugador ha jugado en el lugar de salida fuera de marcas 34-3/4
- El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no 18-3b/5

Momento en que sucede desconocido
- Bola jugada desde bunker a un talud de hierba; el jugador golpea la arena con el palo y entonces la bola rueda hasta el bunker 13-4/35.5
- Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7
- Hoyo en el que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3

Resolución de cuestiones de hecho; responsabilidad del árbitro y del Comité 34-3/9

Si una acción causa la infracción de una Regla
- Bandera atendida por el contrario o compañero-competidor sin autorización mientras la bola del jugador está en movimiento 17-2/2
- El jugador concede a su contrario su próximo golpe y quita la bola golpeándola a lo largo de su propia línea de putt 16-1d/2
- Hasta qué punto se puede considerar limpiar la bola el hecho de que el caddie se la tire al jugador 21/3
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
- La bola del competidor jugada desde el green toca, pero no mueve, la bola del compañero-competidor, también en green 19-5/4
- Significado de "sólidamente empotrado" en la Definición de "Impedimentos Sueltos" 23/2

DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO

Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDAS EN CUANTO A LOS HECHOS; GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS; SEGUNDA BOLA

Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola 15/7

Determinar que bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la regla 3-3:
- ¿Cuenta el resultado con la segunda bola si la bola se dropa en lugar equivocado y se juega? 3-3/5
- Directrices para determinar qué bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3 3-3/0.5
- El Comité toma una decisión incorrecta según la regla 3-3. ¿Puede ser corregida la decisión? 34-3/3.9

En el Juego por Hoyos (Match Play):
- Procedimiento para una reclamación válida 2-5/2
- Regla Local permitiendo jugar segunda bola en Match Play 33-8/3
- Segunda bola jugada en Match Play 3-3/9

Explicación de "cualquier bola que él ha jugado" 18/7

Jugador invoca la regla 3-3:
- Bola dropada en lugar equivocado pero no jugada; se invoca entonces la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/4
- Bola dropada en lugar equivocado y jugada; se invoca después la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/3
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces se encuentra la bola original en el obstáculo y se juega y termina el hoyo como segunda bola 26-1/5
- Bola provisional utilizada como segunda bola cuando no se puede determinar si la bola original está fuera de límites 3-3/1
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola 3-3/11
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropada rueda a la condición de la que se ha aliviado 3-3/12
- Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original 3-3/13
- Competidor invoca la Regla 3-3; segunda bola jugada primero 3-3/14
- Competidor juega la bola original después de producirse la situación dudosa y después invoca la Regla 3-3 3-3/6
- Competidor juega segunda bola sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3 y que no informa al Comité de los hechos 3-3/6.5
- Competidor juega tres bolas cuando tiene dudas 3-3/10
- Competidor que anuncia su intención de Jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola 3-3/7.5
- Competidor que levanta la segunda bola 3-3/8
- Directrices para determinar qué bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3 3-3/0.5
- Segunda bola jugada a pesar de una decisión en contra 3-3/2
- Segunda bola jugada en Match Play 3-3/9

La bola original golpea a la segunda bola o viceversa 3-3/7

Un espectador dice que la bola ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro de ello 18-1/4

EJERCER INFLUENCIA SOBRE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

Ver también GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

Alterar las Condiciones Físicas:
- Ajuste de la bandera; derechos del jugador 17/4
- Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor 1-2/1.5
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5
- Jugador aplasta hierba mientras su bola rueda hacia la zona 1-2/8
- Jugador que crea y alisa pisadas en bunker antes de ejecutar un golpe 13-4/9
- Jugador que presiona la bola contra la superficie del green 1-2/9
- Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse 1-2/10
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Romper arbusto en el área a la que puede rodar la bola después de droparla 1-2/3
- Significado de "único propósito de cuidar el campo" 1-2/0.7
  El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2

Bandera:
- Ajuste de la bandera; derechos del jugador 17/4
- Bandera atendida por el contrario o compañero-competidor sin autorización mientras la bola del jugador está en movimiento 17-2/2
- Contrario o compañero-competidor atiende la bandera sin autorización pero cesa la atención a petición del jugador 17-2/1
- El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2

Bola intencionadamente desviada o detenida:
- Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor 19-1/5

- Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador 19-1/4.1
- Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad 20-2c/4
- El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra 1-2/5
- Un jugador detiene o desvía intencionadamente la bola; desde dónde debe jugarse el siguiente golpe 1-2/5.5

Bola levantada en el green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento 16-1b/4

Dar efecto a la bola al droparla 20-2a/2

En el green:
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento, pero levantada porque la bola en movimiento podría golpearla 16-1b/2
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento 16-1b/3
- Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original 16-1a/17
- Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola 20-1/19
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra 1-2/5
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5
- El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero 1-2/4
- Impacto de bola situado en forma que ayuda al contrario 16-1c/2
- Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green 1-2/7
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1
- Proteger la línea de putt del viento 1-2/2

Graves infracciones de ejercer influencia sobre la bola:
- Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador 33/8
- Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor 19-1/5
- El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2
- Grave infracción a la regla 1-2 1-2/0.5

Impedimentos sueltos:
- Impedimentos sueltos barridos de la línea de putt a lo largo de la misma en lugar de hacerlo hacia un lado 16-1a/10
- Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador 23-1/10

Jugador aplasta hierba mientras su bola rueda hacia la zona 1-2/8

Mover la bandera no estando en el hoyo:
- Bandera quitada colocada en el suelo seguidamente levantada 17-1/7

Ramas de árbol:
- Caddie que sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la bola al droparla 20-2a/5
- Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor 1-2/1.5

Significado de “único propósito de cuidar el campo” 1-2/0.7

EMBOCADA Y EMBOCAR

Ver también GOLPE; HOYO SIN TERMINAR

Bandera:
- Bola apoyada contra la bandera levantada antes de embocarla 17-4/1
- Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera 17-4/2
- Embocar sin que la bola toque la bandera 17-3/1
- Sostener la bandera con una mano y patear con la otra 17-1/5

Bola colgando del agujero; luego cae dentro de él:
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita ésta 16-2/5
- La bola cae dentro del agujero después de preparar el golpe 18-2b/10

Bola dropada y jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces se encuentra la bola original en el obstáculo y se juega y termina el hoyo como segunda bola 26-1/5

Bola empotrada en la pared del agujero:
- Bola clavada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde 16/2
- Bola clavada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde 16/3

Bola original dentro del agujero:

- Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero 2-4/11
- Un jugador descubre que su bola original está en el agujero después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con la bola provisional 1-1/3
- Un jugador encuentra su bola dentro del agujero después de haber jugado bola equivocada 1-1/4
- Un jugador, desconociendo que ha embocado, pone otra bola en juego 1-1/2

Bola repuesta y pateada desde lugar equivocado:
- Bola pateada desde lugar equivocado, levantada y jugada del sitio correcto 20-7c/2
- Bola repuesta en lugar equivocado en el green y embocada 20-7c/1

Competidor practica el putt en el green del hoyo 18 inmediatamente después de acabar la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) que se juega en días sucesivos 7-2/8

Cuándo la bola provisional embocada pasa a ser bola en juego 27-2b/2

El jugador efectúa un putt de práctica después de que él y su compañero han terminado el hoyo pero antes de que lo hagan sus contrarios 30/6

El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo 2-5/3

El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra 1-2/5

El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5

En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario 30/5

Jugador que emboca un putt y su contrario alega que recuperó la bola del agujero antes de que se parara 16/5.5

Jugador que tiene un putt para empatar el hoyo recibe consejo de su contrario 2-2/1

Modificación de penalidad por no terminar un hoyo en Juego por Golpes (Stroke Play) (Juego por Golpes) 33-7/2

Regla local para green provisional suprime el requisito de embocar 33-8/1

Si se considera embocada una bola:
- Bola colocada rueda al interior del agujero 20-3d/1
- Bola soplada dentro del agujero por competidor no repuesta ni embocada 3-2/2
- Forro del agujero que sale al sacar la bandera atendida y la bola cae dentro del agujero 17/7
- Jugador que emboca un putt y su contrario alega que recuperó la bola del agujero antes de que se parara 16/5.5

EMPUÑADURA Y EMPUÑAR

Ver también PALOS

Cambio de palos debido a empuñaduras mojadas 4-3/5

Esparadrapo 14-3/8

Mantener una bola en la mano contra la empuñadura:
- Mantener una bola en la mano contra la empuñadura al patear 14-3/6
- Sujetar una bola en la mano contra la empuñadura para swings de prácticas o para golpes de prácticas 14-3/6.5

Miembros artificiales 14-3/15

EQUIDAD

Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5

Bandera:
- Bandera clavada en el green lejos del agujero por un “Gracioso” 1-4/3
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita ésta 16-2/5
- El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2

Bola colgando del agujero:
- Bola colgando del borde del agujero quitada por el contrario de su posición antes de que el jugador haya determinado su situación 16-2/2
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Bola colgando del borde del agujero se mueve y golpea la bandera mientras se quita ésta 16-2/5

Bola dropada que se empotra; procedimiento a seguir si la bola se empotra de nuevo al volver a droparla 25-2/2.5

Bola o marcador de bola desviada, levantada o movida:
- Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor 19-1/5
- Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador 19-1/4.1
- Bola desalojada de un árbol y es imposible reponerla 18-2a/29

- Bola detenida o desviada por el carro del jugador que empuja un contrario o un compañero-competidor 19-2/6
- Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2
- Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena 15/10
- Bola levantada y dropada aliviándose de una obstrucción movible 18-2a/4
- Bola movida accidentalmente por el jugador al jugar bola equivocada en un bunker 18-2a/21
- Bola movida al medir para determinar si tiene que volver a ser dropada 18-6/1
- Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9
- Bola robada de sitio desconocido por causa ajena 18-1/5
- Caddie compartido por el bando contrario en un Cuatro Bolas por hoyos mueve la bola del jugador 30/2
- Caddie del contrario levanta la bola del jugador después que el jugador dice que su bola es otra 18-3b/4
- Corrección de una decisión incorrecta por el árbitro en el Juego por Hoyos (Match Play) 34-2/7
- Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5
- Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe 2-4/3
- Levantar la bola para determinar si está empotrada o en un hoyo hecho por animal de madriguera 20-1/0.7
- Marcador de bola aplastado por el contrario 20-1/6.5
- Marcador de bola movido accidentalmente por el caddie del contrario 20-1/7

Bola provisional:
- Bola provisional golpeada por la original 19-5/5
- Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original 27-2b/1
- Cuándo la bola provisional embocada pasa a ser bola en juego 27-2b/2
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11

Bunker:
- Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10
- Condición de un bunker alterada después de jugar el primer jugador 13-4/19
- En Match Play el jugador arregla sus pisadas después de haber jugado en bunker fuera de turno; el contrario le hace repetir el golpe y tiene que dropar en la zona alisada 13-4/39
- Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el búnker en su nueva línea de juego 13-4/35.8

Chuletas repuestas en una zona en la que tiene que droparse una bola 13-2/4.5

Concesión:
- Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5
- Embocar después de la concesión del siguiente golpe 2-4/6
- Golpe concedido por el caddie 2-4/3.5
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola 2-4/8
- Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe 2-4/3

Consejo en competición por equipos:
- Consejo dado por un monitor o un capitán 8-1/24
- Un miembro del equipo del jugador que estaba entre el público, golpea una bola al green para mostrar al jugador como recibe éste 8-1/23

Derecho del jugador al lie de la bola, línea de juego y stance después de su golpe:
- Condición de un bunker alterada después de jugar el primer jugador 13-4/19
- El área de colocación que intenta un jugador está afectada por el golpe de otro jugador. 13-2/8.7
- El lie de la bola del jugador afectado por arena como consecuencia de un golpe desde bunker del compañero, contrario o compañero-competidor 13-2/8.5
- El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor 13-2/8
- Empeorar y después restaurar la Línea de Juego 13-2/29
- Extensión de la línea de juego afectada cuando el contrario o el compañero-competidor hace pisadas en bunker 13-2/29.5
- La chuleta de un compañero, su contrario o compañero-competidor viene a parar cerca de la bola del jugador en un bunker 13-4/18
- La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción 13-2/15.5
- Lie alterado al quitar estaca de control de público 20-3b/3
- Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador 20-3b/1

- Lie en bunker alterado por otro jugador al colocarse 20-3b/2
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1
- Piña que cae de un árbol y va a parar detrás de una bola que está en el bunker 13-4/18.5
- Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador 23-1/10

Determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en disputa 10-1a/2

El área de colocación que intenta un jugador está afectada por el golpe de otro jugador 13-2/8.7

En el green:
- Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor 19-1/5
- Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5
- Embocar después de la concesión del siguiente golpe 2-4/6
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola 2-4/8
- Jugador que juega a distinto sitio del agujero para ayudar al compañero 30-3f/6
- Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe 2-4/3
- Marcador de bola movido accidentalmente por el caddie del contrario 20-1/7
- Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green 33-2b/2

En el lugar de salida:
- Bola empotrada en el lugar de salida 25-2/8
- Determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en disputa 10-1a/2
- Los competidores determinan el lugar desde el que jugar cuando faltan ambas barras de salida 11-4b/3
- Los competidores estiman el área del lugar de salida cuando falta una marca de salida 11-4b/2

Error del Comité:
- Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3
- Corrección de una decisión incorrecta por el árbitro en el Juego por Hoyos (Match Play) 34-2/7
- Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5
- Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro 33-7/5

Horario de salida; en un partido ambos jugadores llegan tarde 6-3a/3

Hoyo en el que se jugó bola equivocada desconocido 15-1/3

Impedimentos sueltos afectando el lie de la bola:
- Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola 23-1/7
- Impedimentos sueltos que afectan al lugar de reposo de la bola quitados mientras la bola está levantada 23-1/8
- Para quitar una obstrucción en un obstáculo sería necesario mover un impedimento suelto 1-4/5
- Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador 23-1/10

Jugador cambia momentáneamente de caddies para intercambiar consejo 8-1/26

Jugador infringe las reglas más de una vez o con penalidades diferentes:
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15
- Jugador infringe la misma Regla antes y después del golpe 1-4/14
- Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples 1-4/12

Jugador que coloca una marca para indicar la distancia en un golpe corto 8-2a/3

Jugador que dropa una bola para determinar dónde puede rodar la original si la dropa 20-2a/8

Jugador que continúa en Juego por Golpes (Match Play) es descalificado por:
- Jugador que continuaba en la fase por hoyos es descalificado por resultado erróneo en la vuelta de clasificación 34-1b/8
- Jugador que ha alcanzado la tercera eliminatoria de una competición por hoyos (Match Play) descalificado por ponerse de acuerdo para excluir Reglas en la primera eliminatoria 34-1a/1

Jugador que falla el golpe por haber sido distraído por una bola que se le cae a otro jugador 1-4/1

Jugador que golpea por enfado una bola del grupo que le sigue 1-4/4

Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse 1-2/10

Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos 2/3

Nido de pájaro que interfiere con el golpe 1-4/9

Obstáculos:

- Bola dropada por agua accidental en bunker en el punto de máximo alivio posible rueda a cualquier otro lugar 25-1b/6
- Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2
- Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua 1-4/7
- Insecto volando dentro de un obstáculo de agua 13-4/16.5
- La chuleta de un compañero, su contrario o compañero-competidor viene a parar cerca de la bola del jugador en un bunker 13-4/18
- Lie en bunker alterado por otro jugador al colocarse 20-3b/2

Palos:
- Bola que queda adherida a la cara del palo después de un golpe 1-4/2
- Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5
- Jugador lleva trozos de un palo roto 4-4a/14
- Las características de juego de un palo cambiadas mientras el juego estaba suspendido; el error se descubre antes de reanudar el juego 4-2/2
- Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario 4-3/9.5

Partido interrumpido por acuerdo:
- Partido interrumpido por acuerdo en el lugar de salida del hoyo 13 y no puede reanudarse hasta el día siguiente; si los jugadores pueden jugar los doce primeros hoyos antes de reanudar el partido 7-2/11
- Partido interrumpido por acuerdo no puede reanudarse hasta tres días después; un jugador quiere jugar en el campo de la competición antes de la reanudación 7-2/10

Puerta en valla de fuera de límites 27/18

Punto más cercano de alivio:
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5

Situación peligrosa:
- Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22
- Significado de “Situación Peligrosa” 1-4/11
- Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

EQUIPO

Ver también CARRITO (TROLLEY); CARRO DE GOLF; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS; ESTATUS DE OBJETOS; PALOS

Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5

Bola desviada, detenida o movida por:
- Bola desviada o detenida por carro compartido por dos jugadores 19/1
- Bola desviada o detenida por los palos de diferente bando pero llevados en la misma bolsa 19-2/5
- Bola detenida o desviada por el carro del jugador que empuja un contrario o un compañero-competidor 19-2/6
- Bola movida por un carro de golf compartido por dos jugadores 18/8
- La bola del competidor golpea a su bolsa y después a su caddie 19-2/7
- La bola del jugador golpea el carrito del contrario o del compañero-competidor y después su propio carrito 19-3/3
- La bola del jugador golpea la bolsa del contrario, o del compañero-competidor, dejada por caddie compartido 19-2/8
- La bola del jugador movida por otra que se le cae accidentalmente al contrario o compañero-competidor 18/7.5
- Tee que marca la posición de la bola del jugador desvía la bola del contrario 20-1/17
- Toalla dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la bola 18-2a/17

Explicación de “cualquier bola que él ha jugado” 18/7

Estatus de:
- Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador 19-2/10
- Consideración de carros tirados por caddie compartido 6-4/6
- Consideración de una persona en un coche compartido 19/2
- Cuándo es equipo un guante usado para marcar 20-2a/7

Estatus de otras personas que acompañan al jugador y de los artículos que transportan 6-4/5.3

Impedimento suelto quitado de la línea de putt con una gorra o una toalla 16-1a/8

Jugador que levanta su bola en green y la deja a un lado; la bola de un contrario o compañero-competidor jugada a continuación desde el green golpea a la bola del jugador 19-5/1

Otras personas además del caddie:
- Estatus de otras personas que acompañan al jugador y de los artículos que transportan 6-4/5.3
- Portador de paraguas empleado además del caddie 6-4/5

Palo de un jugador puesto en la bolsa de otro jugador, por error, durante la suspensión del juego 4-4a/5.5

Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf 33-8/4

Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador 5-1/5

Toalla:
- Barrer o secar agua accidental de la línea de putt 16-1a/1
- Consideración de un insecto sobre la bola en bunker 23-1/5.5
- Impedimento suelto quitado de la línea de putt con una gorra o una toalla 16-1a/8
- Jugar un golpe de rodillas sobre una toalla 13-3/2
- Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse 1-2/10
- Mover la toalla que tapa los palos de otro jugador para ver qué palo ha usado 8-1/11
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1
- Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador 5-1/5
- Toalla dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la bola 18-2a/17

EQUIPOS (COMPETICIÓN POR)

Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador 33/8

Condiciones de competición por equipos:
- Consejo en competiciones por equipos Ap. I-C-7
- Las condiciones de una competición por equipos estipulan quién está autorizado a dar consejo 8/1

Consejo:
- Capitán de equipo da consejo mientras juega 8/2
- Miembros del mismo equipo jugando como compañeros-competidores intercambian consejo 8-1/22
- Consejo dado por un miembro de equipo jugando en otro grupo en Juego por Golpes (Stroke Play) 8-1/21
- Consejo dado por un monitor o un capitán 8-1/24
- Si el capitán de un equipo que está autorizado para dar consejo puede ser obligado mantenerse fuera del green 8-2b/4

Consideración del capitán de equipo o monitor 33-1/11.5

Un miembro del equipo del jugador que estaba entre el público, golpea una bola al green para mostrar al jugador como recibe éste 8-1/23

ESCARCHA

Quitar el rocío o la escarcha:
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35
- Quitar rocío o escarcha de la línea de putt 16-1a/3

ESPECTADOR

Ver también CAUSA AJENA

Ayuda para quitar impedimentos sueltos grandes 23-1/3

Bola en reposo desplazada del agujero por espectador que atendía a la bandera 18-1/10

Bola que cae a un bunker cuando alguien camina en su proximidad 18/10

Bola que se aloja en un árbol y una causa ajena la tira del mismo 18-1/9

Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3

Desviar o Detener la Bola:
- Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador 19-1/4.1

Identificación de la bola por testimonio de espectador 27/12

Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto 6-6d/5

Información falsa dada después de jugar el último hoyo; reclamación presentada después de publicar el resultado 2-5/11

Jugador coloca la bolsa con el propósito de dar sombra sobre la bola. 14-2/2.5

Jugador concede el partido después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15

Jugador obtiene información sobre distancias medidas con un dispositivo electrónico 14-3/0.7

Pedir información sobre la situación de la bola de otro jugador 8-1/5

Tarjeta firmada por marcador no designado por el Comité 6-6b/5

Un espectador dice que la bola ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro de ello 18-1/4

ESTACAS

Ver también OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS; ESTATUS DE OBJETOS

Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen 26/2

Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites 20-2c/3.5

Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites 18-2a/3

Bola provisional jugada desde un punto más cercano al agujero que la bola original debido que el jugador creía, erróneamente, que su bola original, que era visible, estaba fuera de límites 27-2c/3

Causa ajena quita una obstrucción inamovible de la línea de juego de un jugador 13-2/33

Competidor juega la bola original después de producirse la situación dudosa y después invoca la Regla 3-3 3-3/6

Desplazamiento de una estaca de fuera de límites 33-2a/20

Dónde colocar las estacas o líneas que señalizan los obstáculos de agua 33-2a/4

Estaca que sujeta árbol rota al intentar quitarla 13-2/16

Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5

Estatus de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando 25-3/1

Hoyo de una estaca quitada que define un obstáculo de agua 25/18

Jugador que quita un poste de fuera de límites en la línea de juego pero lo repone antes de jugar 13-2/25

Lie alterado al quitar estaca de control de público 20-3b/3

Límites alterados al quitar sin autorización una estaca de señalización de límites 33-2a/19

Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing 13-2/17

Regla Local:
- Regla local considerando que todas las estacas del campo son obstrucciones inamovibles 33-8/16
- Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo 33-8/15

ESTACAS, CUERDAS O LÍNEAS DE CONTROL DEL PÚBLICO

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; OBSTRUCCIONES

Al quitar una estaca:
- La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción 13-2/15.5
- Lie alterado al quitar estaca de control de público 20-3b/3

Interferencia en el suelo de una línea de cal o de pintura 24-2b/20

Quitar pintura de la bola 21/1

ESTATUS DE OBJETOS

Agujeros de aireación 25/15

Aire expulsado por un ventilador o una sopladora 18-1/2

Anteojos 14-3/3

Arañas y telas de araña 23/5.5

Árbol
- Árbol caído 23/7
- Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
- Árbol caído unido al tocón 25/9
- Consideración de los alcorques 33-2a/10.5
- Consideración de un árbol en un bunker 13/2
- Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación 25/10.7
- Tocón de árbol 25/8

Arena que sobresale del margen del bunker 13/1

Ayuda-de-swing usado durante la vuelta estipulada; el jugador dice que lo necesita por razones médicas 14-3/15.5

Bandera no situada en el agujero movida para evitar que la bola de otro jugador la golpee
- Bandera quitada colocada en el suelo seguidamente levantada 17-1/7

Barras de salida después del primer golpe 11-2/1

Bases de hormigón de postes de valla de fuera de límites 24/3

Bebida embotellada usada como nivel 14-3/12.5

Bellota empotrada en el terreno 23/9

Binoculares 14-3/3

Bola “reciclada” 5-1/4

Bola “X-Out” 5-1/4

Bola provisional jugada desde un punto más cerca del agujero que la bola original visible; jugador erróneamente pensó que la bola original estaba fuera de límites 27-2c/3

Bola
- Barro en la bola toca el green, pero la bola en sí no lo toca 16/1
- Bola abandonada 24-1/2
- Bola calentada artificialmente 14-3/13.5
- Bola completamente empotrada en el talud de un bunker 13/4
- Bola declarada perdida es encontrada antes de poner otra bola en juego 27/16
- Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador 19-2/10
- Bola empotrada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde 16/2
- Bola empotrada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde del agujero 16/3

- Bola en el borde de un bunker colgando sobre la arena 13/3
- Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2
- Bola que reposa sobre una obstrucción dentro de un bunker 13/5
- Bola que va a ser quitada de la lista de Bolas de Golf Homologadas 5-1/1.7
- Calentador de manos 14-3/13
- Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera 27/20
- Cuando una bola está empotrada en el terreno 25-2/0.5
- Cuando una bola situada dentro de una valla de límites está fuera de límites 27/19
- Estatus de bola que toca el obstáculo de agua y otra parte del campo 26/1.5
- Instrumento electrónico usado para encontrar la bola 14-3/14
- Jugador que da un golpe a un trozo de una bola abandonada que se había roto en pedazos 15/3
- Jugador que da un golpe a un trozo de una bola abandonada que se había roto en pedazos 18-2a/25
- Jugador que pretende jugar una bola provisional pero no hay nadie presente para oír el anuncio 27-2a/1.3

Brújula usada durante la vuelta 14-3/4

Bunker completamente en reparación 25/13

Cables manteniendo valla de límites 24/2

Calculadora 14-3/16

Calentador de bolas de golf 14-3/13

Calentador de manos 14-3/13

Cangrejo de tierra muerto 23/6

Cangrejo 23/6

Capitán de equipo o entrenador 33-1/11.5

Carrito llevado por caddie compartido 6-4/6

Carros de golf motorizados 33-8/4

Césped levantado por tubería subterránea 24/14

Chuleta no suelta 13-2/5

Coche aparcado 24/8

Conchas trituradas usadas para pavimentar carretera o camino 23/14

Conchas trituradas 33-8/40

Cortezas de madera usadas para pavimentar carretera o camino 23/14

Cosas en crecimiento enraizadas dentro de un área medioambientalmente sensible que sobrevuelan un área fuera del AMS 33-8/44.5

Criaturas similares a insectos 23/5.5

Dispositivo de estiramiento 14-3/10.5

Dispositivo de medición de distancias 14-3/0.5

Dispositivo de medición de elevación 14-3/0.5

Dispositivo electrónico
- Aparato electrónico proporcionando distancias entre varios puntos 14-3/5.5
- Uso de dispositivos electrónicos 14-3/16

Dos agujeros en cada green de un campo de nueve hoyos 16/7

Escalera de mano unida a valla de límites 24/1

Escalones de madera o de tierra 24/12

Escalones, de madera o de tierra 24/12

Estaca de fuera de límites desplazada 33-2a/20

Estacas de fuera de límites que no significan nada en el hoyo que se está jugando 24/5

Fruta
- Bola empotrada en fruta 23/10
- Piel de fruta 23/4

Funda con pesa o “donut” en palo 14-3/10

Gafas de campo 14-3/3

Gafas de ver 14-3/3

Guante usado como marca indicativa; si es equipo 20-2a/7

Hierba adherida a la bola 21/2

Hierba suelta 25/11

Hora de salida fijada por los jugadores 33-3/1

Hormigas y hormigueros 23/5

Insecto
- Consideración de un insecto sobre la bola en bunker 23-1/5.5
- Insecto volando dentro de un obstáculo de agua 13-4/16.5
- Quitar un insecto de la bola 23-1/5

Lie alterado al quitar estaca de control de público 20-3b/3

Línea o marca de control del público hecha con cal o pintura 24-2b/20

Logo estampado en bola 5-1/4

Lombriz
- Lombriz parcialmente enterrada 23/8
- Medios con los que se pueden quitar impedimentos sueltos 23-1/1

Material similar a la arena 33-8/40

Medidor de distancia unido a carro de golf 14-3/1

Medidor de viento 14-3/0.5

Mitad de green doble que sirve al hoyo que no se juega 25-3/1

Montículo hecho por cangrejo 25-1b/18

Musgo o enredaderas en un árbol y en el suelo 13-2/37

Objeto artificial inamovible situado fuera de límites 24-2b/21

Objeto artificial movible que reposa fuera de límites 24-1/3

Ordenador portátil 14-3/16

Palo(s)
- Llevados para el jugador durante la vuelta por persona que va junto con el grupo 4-4a/16
- Declarado fuera de juego antes de la vuelta pero llevado durante la vuelta 4-4a/1
- Ensamblar componentes de palos durante la vuelta estipulada 4-4a/15
- Chipper 4-1/3
- Usado como plomada 14-3/12
- Piezas de palo roto llevadas durante la vuelta 4-4a/14

Parte de valla de límites dentro de la línea de límites 24/4

Parte movible de una manguera de drenaje 24-2b/15.3

Pera, medio comida 23/3

Persona
- Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (Trolley) 6-4/2.5
- Estatus de otras personas que acompañan al jugador y de los artículos que transportan 6-4/5.3
- Estado de los palos adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva 4-4a/16
- Consideración de una persona en un coche compartido 19/2
- Portador de paraguas empleado además del caddie 6-4/5

Piedra
- Grava utilizada para superficie de camino 23/14
- Piedra caída de un muro de contención de un obstáculo de agua 24/6
- Piedra utilizada como parte del drenaje de un bunker 24/7

Plantas aletargadas dentro de área de terreno en reparación 25/10.9

Plomada
- Palo usado como plomada durante la vuelta 14-3/12
- Usada durante la vuelta 14-3/11

Polvo de lava 33-8/40

"Practice" impreso en la bola 5-1/4

Puente en obstáculo de agua 13-4/30

Puerta en valla o muro de límites 27/18

Radio 14-3/16

Rocío o escarcha en la línea de putt 16-1a/3

Rocío o escarcha en lugar distinto a la línea de putt 13-2/35

Saliva 25/6

Serpiente 23/6.5

Seta creciendo en línea de putt 16-1a/15

Soportes en ángulo de una valla de límites 24/2

Tablones de madera 24/11

Tacos de aireación 23/12

Teléfono (móvil), si es un dispositivo artificial 14-3/16

Televisión 14-3/16

Terreno cubierto de hierba en bunker 13/2

Terrón 23/13

Tierra suelta procedente de desecho hecho por pájaro, reptil o animal de madriguera 23/11

Tiza aplicada a la cara del palo 4-2/3

Topera
- Estatus de topera 25/23
- Tierra suelta o desechos hechos por topo 23/11

Valla fuera del campo inclinada hacia él 13-2/20

ETIQUETA

Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad 33-7/7

Competidor que sabe que un jugador ha infringido las reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y en forma 33-7/9

El contrario o el compañero-competidor se niegan a atender la bandera 17-1/2

El jugador efectúa un putt de práctica después de que él y su compañero han terminado el hoyo pero antes de que lo hagan sus contrarios 30/6

El jugador se niega a decir a su contrario cuantos golpes ha ejecutado 9-2/3.5

No corregir conscientemente el error del contrario sobre la situación del partido; qué es lo que constituye información equivocada 9-2/12

Regla local para infracciones del código de deportividad o de la normativa de la competición 33-8/6

Significado de "Seria Infracción de Etiqueta" 33-7/8

Significado de daños producidos en el "Curso Normal del Juego" 4-3/1

Significado de "único propósito de cuidar el campo" 1-2/0.7

"Único propósito de cuidar el campo":
- Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10

- Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker 13-4/11
- Impedimento suelto en bunker movido cuando el jugador alisa arena en bunker con el único propósito de cuidar el campo 13-4/9.5
- Jugador que crea y alisa pisadas en bunker antes de ejecutar un golpe 13-4/9
- Significado de "único propósito de cuidar el campo" 1-2/0.7

FLORES

Establecer la línea de límites dentro de la valla de la propiedad 33-2a/15

Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41

Regla local obligando a aliviarse bajo penalidad de una plantación de árboles jóvenes 33-8/29

FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS)

Ver también FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES); FOUR-BALL STABLEFORD; INFORMACIÓN EQUIVOCADA; OMISIÓN (NO COMPARECER)

Aplicación de la Regla 2-2 en Cuatro Bolas por hoyos 30-3/3

Bandera:
- Bandera atendida por el compañero sin autorización expresa del jugador; la bola golpea a la bandera o al compañero 17-3/4
- Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del partido cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo 30-3f/3
- Jugador que atiende la bandera a un contrario es golpeado por la bola del compañero del contrario que juega fuera de turno 30-3f/5

Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no 30-1/1

Bola del jugador levantada o movida sin autorización:
- Bola del jugador movida por el compañero al jugar su propia bola 30-3f/9
- Caddie compartido por el bando contrario en un Cuatro Bolas por hoyos mueve la bola del jugador 30/2
- Caddie compartido por miembros de bandos contrarios en Cuatro Bolas por hoyos, mueve la bola 30/1
- La bola del jugador levantada sin autorización por su contrario en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) 30-3f/10

Bola equivocada:
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/2
- El jugador juega la bola de su compañero 30-3c/1
- Jugador que juega la bola de su compañero; el error se descubre después de que los contrarios han jugado los siguientes golpes 30-3c/4
- Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/3

Compañero ausente:
- Compañero ausente da consejo antes de unirse al partido 30-3a/2
- Compañero ausente se une al partido durante el juego de un hoyo 30-3a/1
- Jugador ausente se une al compañero después de que el compañero-competidor juegue desde el lugar de salida pero antes de que lo haga su compañero 31-2/1

Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3

Consejo:
- Compañero ausente da consejo antes de unirse al partido 30-3a/2
- Consejo dado previa solicitud; penalidades en las distintas formas de juego 8-1/25

Contrario infringe las reglas:
- Jugadores que dejan de aplicar una penalidad a sabiendas 1-3/4
- Jugadores que ignoran que se ha Incurrido en penalidad 1-3/5
- Procedimiento para una reclamación válida 2-5/2

Determinación de la asignación de hándicap en Cuatro Bolas por hoyos si un jugador no puede competir 30-3a/3

Determinación del honor en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) cuando se juega a suma y mejor 30/3

Efecto de las penalidades en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro-bolas 30-3/2

Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro- bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales. 30-3/1

En el green:
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5
- Embocar después de la concesión del siguiente golpe 2-4/6

- En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario 30/5
- Jugador con derecho a patear se coloca en la línea de putt de otro jugador 30-3b/1
- Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green 1-2/7
- Jugador que se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y patea para el empate 30/4
- Jugador que toca el green al indicar la línea de putt de su compañero o incidentalmente toca su línea de putt 30/2.5
- Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) 30-3b/2

Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker 30-3f/2

Información equivocada dada por el jugador cuyo resultado ya no cuenta en partido Cuatro Bolas 30-3f/4

Infracción de la reglas en Four-Ball Match Play:
- Compañero ausente se une al partido durante el juego de un hoyo 30-3a/1
- Compañero permanece en una extensión de la línea de juego del jugador detrás de la bola 30-3f/13
- El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica 30-3f/7
- Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker 30-3f/2
- Jugador descalificado para el siguiente hoyo, lo juega 30-3f/8
- Jugador que juega a distinto sitio del agujero para ayudar al compañero 30-3f/6
- Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él 30-3f/1
- Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero 30-3f/11

Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él 30-3f/1

Las bolas de los compañeros reposan en el mismo bunker:
- Golpear la arena con el palo en bunker después de fallar la salida; la bola del compañero en el mismo bunker 30-3f/2
- Tocar arena con un swing de prácticas después de que el compañero ha sacado la bola del bunker; Cuatro bolas por hoyos 30-3f/2.5

Los dos finalistas descalificados en Match Play (Juego por Hoyos) 33/3

Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida 10/4

Práctica:
- Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1
- El jugador efectúa un putt de práctica después de que él y su compañero han terminado el hoyo pero antes de que lo hagan sus contrarios 30/6
- El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica 30-3f/7
- Jugador en una competición Cuatro Bolas practica el putt en el green del último hoyo jugado después de que su compañero haya jugado desde el siguiente lugar de salida 30-3f/12

Tomar prestado el putter del compañero 4-4b/1

Vuelta estipulada en el Juego por Hoyos (Match Play) 2/2

FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES)

Ver también FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOUR-BALL STABLEFORD

Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12

Bandera atendida por el compañero sin autorización expresa del jugador; la bola golpea a la bandera o al compañero 17-3/4

Compañero permanece en una extensión de la línea de juego del jugador detrás de la bola 30-3f/13

Efecto de las penalidades en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro-bolas 30-3/2

Ejemplos de decisiones cuando se juega simultáneamente Cuatro Bolas Juego por Golpes (Stroke Play) y competición individual 31/1

El competidor levanta un impedimento suelto del bunker cuando su bola y la de su compañero están en el mismo bunker 31-8/1

El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5

Infracción de la Regla de 14 palos en Juego por Golpes (Stroke Play) descubierta en el hoyo 8; donde se aplica la penalidad 4-4a/10

Jugador ausente se une al compañero después de que el compañero-competidor juegue desde el lugar de salida pero antes de que lo haga su compañero 31-2/1

Jugador que juega a distinto sitio del agujero para ayudar al compañero 30-3f/6

Orden de juego entre compañeros:
- Hasta qué punto puede un bando jugar en el orden que consideren mejor 31-4/2

- Jugador que renuncia a su turno de juego; circunstancias bajo las que puede completar el hoyo 31-4/1

Práctica:
- Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1
- El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica 30-3f/7
- Jugador en una competición Cuatro Bolas practica el putt en el green del último hoyo jugado después de que su compañero haya jugado desde el siguiente lugar de salida 30-3f/12

Resultado neto negativo o cero 2-1/2

Significado de hándicap:
- Significado de "Hándicap" 6-2/1
- Significado de "hándicap" cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5

Tarjeta de resultados:
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando 32-2a/1
- Duplicado de la tarjeta entregado cuando se pierde el original 6-6a/7
- El competidor anota el resultado en un hoyo que no ha terminado 31-7a/1
- El resultado bruto del compañero con el mejor resultado neto, no anotado en la tarjeta 31-3/1
- Resultado bruto más bajo atribuido a compañero equivocado 31-7a/2

Vuelta estipulada en el Juego por Golpes (Stroke Play) 3/3

FOUR-BALL STABLEFORD

Ver también FOUR-BALL (4 BOLAS) MATCH PLAY (JUEGO POR HOYOS); FOUR-BALL (4BOLAS) STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES)

Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1

Infracción de Regla por los dos compañeros en el mismo hoyo en Cuatro Bolas Stableford 32-2b/1

Tarjeta de resultados:
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; los resultados del bando cambiados en un hoyo con ventaja para el bando 32-2a/2
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando 32-2a/1
- Duplicado de la tarjeta entregado cuando se pierde el original 6-6a/7

FOURSOMES

Bola provisional en Foursome:
- Bola provisional jugada en Foursome por compañero a quien no le toca 29-1/4
- Juego de bola provisional en un Foursome cuando el compañero ya se ha adelantado 29-1/4.5
- Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida 10/4
- Quién juega la bola provisional en Foursome 29-1/3

Cambiar de compañero después de dar el primer golpe en el lugar de salida 29/1

Contrario infringe las reglas:
- Jugadores que dejan de aplicar una penalidad a sabiendas 1-3/4
- Jugadores que ignoran que se ha Incurrido en penalidad 1-3/5
- Procedimiento para una reclamación válida 2-5/2

Dropar la bola en competiciones Foursome 29/4

En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida 29-1/9

En una competición Foursome puede haber restricción acerca de quién juega en el primer lugar de salida 33-1/3.5

Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el partido 2-4/21

Foursome mixto en el que se usan diferentes lugares de salidas para hombres y mujeres; el golpe de salida va fuera de límites 29/2

Golpear la arena en bunker con el palo después de no sacar la bola; Foursome por hoyos (Match Play) 29/5

Juego por Golpes (Stroke Play):
- Firma de la tarjeta de resultados en Foursome por golpes (Stroke Play) 29/6
- Jugador que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe 29-1/2
- Orden de juego en Foursome por golpes (Stroke Play) cuando se juega bola equivocada 29-1/8

Jugador falla la bola:
- Jugador que falla accidentalmente la bola al jugar el golpe 29-1/6
- Jugador que falla intencionadamente la bola para que su compañero juegue sobre el agua 29-1/7

Jugador que en un Foursome por hoyos (Match Play) practica el putt en el green del hoyo anterior después de que su compañero haya salido del siguiente lugar de salida 29/3

Llevar los palos de compañeros en una bolsa 4-4a/4

Los compañeros a quienes no correspondía salen del lugar de salida en un Foursome Match Play 29-2/1

Match foursome:

- Forma de juego errónea utilizada en Match Play 6-1/1
- Partido decidido por acuerdo de los jugadores después de jugarlo en forma errónea 33-1/4

Orden de juego entre compañeros:
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play) 29-1/1
- Foursome mixto en el que se usan diferentes lugares de salidas para hombres y mujeres; el golpe de salida va fuera de límites 29/2
- Jugador que falla accidentalmente la bola al jugar el golpe 29-1/6
- Jugador que falla intencionadamente la bola para que su compañero juegue sobre el agua 29-1/7
- Jugador que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe 29-1/2
- Orden de juego en Foursome por golpes (Stroke Play) cuando se juega bola equivocada 29-1/8
- Orden de juego si el jugador mueve accidentalmente la bola después de preparar el golpe 29-1/5
- Quién juega la bola provisional en Foursome 29-1/3
- Un bando sale en tres hoyos en orden incorrecto y entonces se hace la reclamación 29-2/2

Reclamaciones y disputas en Foursome Match:
- Procedimiento para una reclamación válida 2-5/2
- Un bando sale en tres hoyos en orden incorrecto y entonces se hace la reclamación 29-2/2

Significado de “hándicap”:
- Significado de “hándicap” 6-2/1
- Significado de “hándicap” cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5

Tarjeta de resultados:
- Duplicado de la tarjeta entregado cuando se pierde el original 6-6a/7
- En un Foursome por golpes (Stroke Play) un competidor anota un hándicap incorrecto para su compañero, error descubierto después de cerrar la competición 6-2b/2.5
- Tarjetas devueltas con demora debido a que del Comité no avisó a los jugadores donde entregarlas 6-2b/4

Vuelta estipulada (cuando comienza y termina):
- Vuelta estipulada en el Juego por Golpes (Stroke Play) 3/3
- Vuelta estipulada en el Juego por Hoyos (Match Play) 2/2

FUERA DE LÍMITES

Ver también BOLA PROVISIONAL; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS

Al aliviarse de una obstrucción inamovible incidentalmente se alivia de una valla de límites 24-2b/6

Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8

Bola Provisional:
- Anuncio de bola provisional 27-2a/1
- Bola provisional jugada desde un punto más cercano al agujero que la bola original debido a que el jugador creía, erróneamente, que su bola original, que era visible, estaba fuera de límites 27-2c/3
- Bola provisional jugada por error creyendo que es la original 27-2b/7
- Bola provisional levantada por error creyendo que la original está dentro de límites 27-2b/8
- Bola provisional utilizada como segunda bola cuando no se puede determinar si la bola original está fuera de límites 3-3/1
- Jugador que juega bola provisional a falta de conocimiento o práctica seguridad de que la bola origina1 está perdida o fuera de límites 27-2a/3
- La bola provisional no puede distinguirse de la original 27/11
- Quién juega la bola provisional en Foursome 29-1/3
- Se juegan tres bolas desde el mismo punto; solamente la segunda bola era una bola provisional 27-2a/4

Bola que va a reposar fuera de límites:
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites 20-2c/3.5
- Bola enviada dentro de límites por causa ajena y jugada; el caddie conocía la acción de la causa ajena 15/9
- Bola equivocada encontrada fuera de límites jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; después se encuentra la bola original dentro de límites 15/12
- Bola equivocada enviada fuera de límites; se juega otra bola de acuerdo con la Regla 27-1; la bola original es encontrada en las proximidades 15/11
- Bola fallada en el tee y después golpeada fuera de límites 20-5/1
- Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado 11-5/3
- Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola 13-4/37

- Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento 20-7/1
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida va a parar fuera de límites 11-4b/6
- Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena 15/10
- Bola movida accidentalmente en el retorno del palo después de fallar el golpe; la bola va a parar fuera de límites 18-2a/22
- Bola original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe 11-3/3
- Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1
- Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites 25-1b/24
- Bola que golpea accidentalmente al contrario, que estaba fuera de límites, y se queda fuera de límites 19-3/1
- Bola que se mueve después de preparar el golpe y va a parar fuera de límites 18-2b/9
- El caddie del contrario levanta la bola del jugador que podía estar fuera de límites o no 18-3b/5
- El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica 30-3f/7
- En lugar de dropar la bola para evitar que ruede al agua, colocarla en el talud del obstáculo de agua 26-1/10
- Explicación de las opciones de juego de las Reglas 26-2a y 26-2b 26-2/1
- Foursome mixto en el que se usan diferentes lugares de salidas para hombres y mujeres; el golpe de salida va fuera de límites 29/2
- Golpe jugado con la bola situada fuera de límites 15/6
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Jugador que procede bajo la Regla 20-5 dropa la bola en diferente parte del campo 20-5/2
- La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda fuera de límites 19-2/4
- La bola del jugador golpea a su caddie y queda en reposo fuera de límites 19-2/2
- La bola original y la provisional están fuera de límites 27-2c/4

Comprobación de la situación de la bola del contrario antes de Jugar 9-2/16

Condición u objeto fuera de límites:
- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1
- Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos 25-1b/23
- Estatus de cosas en crecimiento enraizadas dentro de Área Medioambientalmente Sensible 33-8/44.5
- Interferencia por un objeto artificial inamovible situado fuera de límites 24-2b/21
- Mejorar el espacio para efectuar el swing moviendo un objeto fijo en crecimiento situado fuera de límites 13-2/19
- Objeto artificial movible situado fuera de límites 24-1/3
- Obstáculo de agua sin marcar 26/3
- Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing 13-2/20
- Quitar impedimentos sueltos que están fuera de límites 23-1/9

Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee 18-2a/11

Jugador que entra en un área medio ambientalmente sensible para recuperar una bola 33-8/42

La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda en reposo dentro del campo 19-2/3

Objetos que definen el fuera de límites:
- Al aliviarse de una obstrucción inamovible incidentalmente se alivia de una valla de límites 24-2b/6
- Bases de cemento de postes de valla de límites 24/3
- Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites 18-2a/3
- Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define 33-2a/16
- Cuando una bola situada dentro de una valla de límites está fuera de límites 27/19
- Definición de un recinto de agua adyacente al campo 33-2a/11
- Escalones unidos a valla de límites 24/1
- Establecer la línea de límites dentro de la valla de la propiedad 33-2a/15
- Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5
- Fuera de límites interno entre hoyos 33-2a/12
- Jugador que quita un poste de fuera de límites en la línea de juego pero lo repone antes de jugar 13-2/25
- Límites alterados al quitar sin autorización una estaca de señalización de límites 33-2a/19
- Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41
- Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites 13-2/18

- Mover la bola situada contra una valla golpeando el otro lado de la valla 14-1/5
- Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites 24/4
- Puerta en valla de fuera de límites 27/18
- Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing 13-2/17
- Soportes en ángulo y vientos de alambre que soportan la valla de límites 24/2
- Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1

Regla local:
- Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera 27/20
- Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define 33-2a/16
- Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5
- Fuera de límites interno se aplica sólo para la salida del lugar de salida 33-2a/14
- Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta 33-2a/13
- Regla local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo 33-8/38

Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar 20-6/4

GOLPE

Ver también BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO; BOLA EQUIVOCADA; CONCESIÓN; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS; GOLPE CANCELADO O RECLAMADO; GOLPE Y DISTANCIA;HANDICAP (COMPETICIÓN) Y GOLPES DE HANDICAP; PRÁCTICA; SWING DE PRÁCTICAS

Bola Oculta:
- Jugador que al jugar su bola desaloja una bola escondida 15/2
- Un swing de práctica desaloja bola abandonada 7-2/7

Bola que se mueve durante la subida del palo y es golpeada mientras continúa moviéndose 14-5/1

Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe 34-3/1.3

Ejecutar un golpe a una bola que oscila 14-5/2

Explicación de “Golpes Jugados al Continuar el Juego de un Hoyo” 7-2/1.7

Fallar el golpe:
- Bola movida accidentalmente en el retorno del palo después de fallar el golpe; la bola va a parar fuera de límites 18-2a/22
- Golpe fallado a bola equivocada 15/1
- Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee 11-3/1
- Jugador que falla accidentalmente la bola al jugar el golpe 29-1/6
- Jugador que falla intencionadamente la bola para que su compañero juegue sobre el agua 29-1/7
- Jugador que falla la bola y la declara injugable 28/7

Golpe concedido por el caddie 2-4/3.5

Golpe ejecutado:
Continuar el juego de un hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) después de decidido el resultado del hoyo 7-2/1.5
Golpear una bola de plástico antes de jugar su bola en juego 7-2/4
Golpear una bola de prácticas para devolverla al campo de prácticas 7-2/5

Golpear a la bola más de una vez:
- Bola que cae sobre la cara del palo después de un golpe y queda adherida al mismo por el barro 14-4/1
- Bola que golpea una tubería y de rebote es desviada por la cara del palo 14-4/2
- Bola que queda adherida a la cara del palo después de un golpe 1-4/2

Golpear Limpiamente a la Bola:
- Bola desplazada del borde del agujero por golpe de enfado 18-2a/23
- Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado 11-5/3
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play) 29-1/1
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida va a parar fuera de límites 11-4b/6
- Cabeza del palo separada de la varilla en la bajada 14/3
- El jugador sostiene el palo con la mano izquierda y mueve la bola golpeando con la otra mano la varilla 14-1/6
- El palo se rompe en la bajada; se termina el swing pero se falla la bola; la cabeza del palo cae y mueve la bola 14/5
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Golpear la bola con movimiento tipo billar 14-1/2
- Golpear la bola con tan solo un centímetro de subida de palo 14-1/4
- Golpear la bola hacia un lado después de marcar su posición, en lugar de levantarla 20-1/22
- Golpear la rama de un árbol para mover una bola alojada más arriba en la misma 14/7
- Golpear una bola de prácticas para devolverla al campo de prácticas 7-2/5
- Jugador encuentra una bola y la golpea hacia el jugador que la perdió 7-2/5.5
- Jugador que golpea por enfado una bola del grupo que le sigue 1-4/4
- Jugar un golpe con la parte de atrás de la cabeza del palo 14-1/1
- La intención de golpear la bola cesa durante el movimiento del palo hacia la

bola; el palo no se para, pero la trayectoria de la cabeza del palo es alterada para evitar golpear la bola 14/1.5
- Mover la bola situada contra una valla golpeando el otro lado de la valla 14-1/5
- Palo detenido en la bajada por causa distinta a la voluntad del jugador 14/1
- Palo que se rompe en la bajada; se detiene el swing justo antes de llegar a la bola; la cabeza del palo cae y mueve la bola 14/4
- Palo que se rompe en la subida; swing terminado 14/2
- Patear con el extremo opuesto del putter 14-1/3
- Rama rota al subir el palo y el swing se interrumpe 13-2/14.5
- Utilizar más de un palo para efectuar un golpe 14-1/7

Jugador golpea detrás de la bola y al continuar el golpe golpea la bola en movimiento 14-4/3

Jugador que da un golpe a un trozo de una bola abandonada que se había roto en pedazos 15/3

Mientras juega el golpe el jugador mantiene un paraguas sobre su cabeza 14-2/2

Significado de daños producidos en el "Curso Normal del Juego" 4-3/1

Sostener la bandera con una mano y patear con la otra 17-1/5

Swing de prácticas:
- Bola en juego movida accidentalmente por swing de práctica 18-2a/20
- Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida 18-2a/19
- Un swing de práctica desaloja bola abandonada 7-2/7

GOLPE CANCELADO O RECLAMADO

Ver también BOLA DESVIADA O DETENIDA; GOLPE Y DISTANCIA; LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

Bola provisional jugada fuera de turno:
- Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde el lugar de salida 10-3/1
- Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida 10/4

Bola que golpea después de un golpe al contrario, su caddie o equipo:
- Bola desviada o detenida por carro compartido por dos jugadores 19/1
- Bola que golpea accidentalmente al contrario, que estaba fuera de límites, y se queda fuera de límites 19-3/1
- La bola del jugador golpea el carrito del contrario o del compañero-competidor y después su propio carrito 19-3/3

Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior 27/17

Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3

Cuando está permitida la cancelación y repetición de un golpe:
- Bandera clavada en el green lejos del agujero por un "Gracioso" 1-4/3
- Jugador que falla el golpe por haber sido distraído por una bola que se le cae a otro jugador 1-4/1
- Regla local para bola desviada por cabeza de aspersor 33-8/12

Después de un golpe en el green:
- Al quitar la bandera el que la atendía, se desprende un tapón del extremo del palo y desvía la bola 17/9
- Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor 19-1/5
- Bola jugada en green desviada por causa ajena en movimiento; golpe no repetido 19-1/3
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento 16-1b/3
- Bola que se le cae al contrario o al compañero-competidor en el green y cae sobre la bola en movimiento del jugador 19-5/1.7
- El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2
- En el green un perro coge o desvía la bola jugada desde el mismo green 19-1/7
- Jugador que levanta su bola en green y la deja a un lado; la bola de un contrario o compañero-competidor jugada a continuación desde el green golpea a la bola del jugador 19-5/1
- La bola golpea el forro del agujero que se sale al levantar la bandera 17/8

Golpe jugado desde fuera del lugar de salida o desde un lugar de salida equivocado en Match Play:
- Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado 11-5/3
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play) 29-1/1
- Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe 11-4a/1

Golpe jugado fuera de turno en Match Play:
- Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no 30-1/1

- Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original 27-2b/1
- En Match Play el jugador arregla sus pisadas después de haber jugado en bunker fuera de turno; el contrario le hace repetir el golpe y tiene que dropar en la zona alisada 13-4/39
- Jugador a quien se requiere para que levante su bola que interfería, en lugar de levantarla juega fuera de turno 10-1c/2
- Jugador que juega fuera de turno desde el lugar de salida en un tres bolas por hoyos (Match Play) 30-2/1
- Petición al jugador de que repita el golpe retirada después de que el contrario juegue su golpe 10-1c/1
- Procedimiento para que el árbitro determine qué bola está más lejos del agujero 10-1b/1

Error del Comité:
- Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe 34-3/1.3
- Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error 34-3/3

La bola se parte en pedazos como resultado de botar en un camino de carros pavimentado 5-3/4

Regla local:
- Obstrucciones temporales inamovibles (líneas eléctricas y cables temporales) Ap. I-B-7b
- Regla local para bola desviada por cable eléctrico 33-8/13

GOLPE Y DISTANCIA

Bola abandonada:
- Bola abandonada considerada injugable y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; se encuentra entonces la bola original 28/14
- Bola abandonada encontrada fuera de límites jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; después se encuentra la bola original dentro de límites 15/12

Bola considerada injugable:
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua 28/4.5
- Bola declarada injugable; el lugar donde se dio el golpe anterior está más cerca del agujero 28/8
- Cuando es necesario encontrar e identificar una bola declarada injugable 28/1
- Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el búnker en su nueva línea de juego 13-4/35.8
- Jugador que falla la bola y la declara injugable 28/7
- Un jugador declara una bola injugable por segunda vez y desea proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia después de dropar una bola de acuerdo con otra opción de bola injugable 28/6.5
- Un jugador juega segundo golpe, declara la bola injugable y vuelve al lugar de salida 28/6
- Volverse atrás de acuerdo con la Regla de injugable 28/5

Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto 10-2c/1

Bola movida, levantada o tocada:
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2
- Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida 18-2a/19
- Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
- Bola provisional levantada siendo bola en juego; el jugador juega desde lugar equivocado 27-2b/10
- Bola que cae del tee cuando el golpe la toca justamente es levantada y acomodada de nuevo en el tee 18-2a/2
- Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee 18-2a/11
- Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee 11-3/1
- Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de jugar el siguiente golpe 18-2a/1

Bola original no encontrada:
- Bola dropada según la regla de obstáculo de agua sin que sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original 26-1/3.7
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola dropada y jugada en la zona donde se perdió la original 27-1/3
- Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia 15/8
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos cuando ya se ha acomodado otra bola en el lugar de salida 27-1/1
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos permitidos para su

búsqueda, después de haber dropado otra bola; bola dropada jugada 27-1/2.3
- Bola original encontrada y jugada después de ponerse en juego otra bola 15/5
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker 20-7c/3
- La bola original encontrada dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda después de dropada otra bola 27-1/2
- Un jugador, desconociendo que ha embocado, pone otra bola en juego 1-1/2

Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior 20-2c/1.5

Bola sustituta jugada:
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola dropada y jugada en la zona donde se perdió la original 27-1/3
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo 26-1/4
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3
- Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia 15/8

Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior 27/17

Fuera de límites:
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento 20-7/1
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida va a parar fuera de límites 11-4b/6
- Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
- Bola original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe 11-3/3
- Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee 18-2a/11
- Jugador que procede bajo la Regla 20-5 dropa la bola en diferente parte del campo 20-5/2

Jugador que pretende jugar una bola provisional pero no hay nadie presente para oír el anuncio 27-2a/1.3

Obstáculo de agua:
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo 26-1/4
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3
- Bola jugada desde obstáculo viene a reposar en el mismo obstáculo tras salir del obstáculo 26-2/2
- Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
- Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia 26/6

GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

Ver también ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS; ETIQUETA

Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola 15/7

Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3

Ejercer Influencia:
- Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador 33/8
- Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor 19-1/5
- El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera 17-3/2

Etiqueta:
- Regla local para infracciones del código de deportividad o de la normativa de la competición 33-8/6
- Significado de “Seria Infracción de Etiqueta” 33-7/8

Grave infracción a la Regla 1-2 1-2/0.5

Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error 34-3/3

Jugar desde lugar equivocado:

- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola del competidor sacada de bunker por compañero-competidor al dar un golpe a su bola 18-4/2
- Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker 28/10
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola dropada y jugada en la zona donde se perdió la original 27-1/3
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo 26-1/4
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3
- Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento 20-7/1
- Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8.5
- Bola jugada en green desviada por causa ajena en movimiento; golpe no repetido 19-1/3
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker 20-7c/3
- Directrices para determinar qué bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3 3-3/0.5
- Ejemplo de grave infracción de la Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
- Un jugador juega segundo golpe, declara la bola injugable y vuelve al lugar de salida 28/6
- Ventaja significativa ganada cuando jugador juega golpe desde área medioambientalmente sensible definida como obstáculo de agua 33-8/44

Significado de “Seria Infracción de Etiqueta” 33-7/8

GREEN

Ver también AGUJERO; BANDERA; BOLA COLGANDO DEL AGUJERO; GREEN EQUIVOCADO; INDICAR LA LÍNEA DE PUTT; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; TAPA DE AGUJERO

Agua Accidental en el Green:
- Agua accidental en el green; dónde puede aliviarse el jugador de la intervención si la bola reposa en green y el punto más cercano de alivio está fuera de green 25-1b/10.5
- Agua accidental en green interviene entre la bola que está fuera de green y el agujero 25-1a/2
- Agua accidental en green visible cuando el jugador camina al lado de la línea de putt pero no en otro sitio 25/5
- Agua accidental en green; punto más cercano de alivio está fuera de green 25-1b/10
- Barrer o secar agua accidental de la línea de putt 16-1a/1
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Alinear el nombre de la marca de la bola con la línea de putt al reponer la bola 20-3a/2

Bandera:
- Bandera atendida por el contrario o compañero-competidor sin autorización mientras la bola del jugador está en movimiento 17-2/2
- Contrario o compañero-competidor atiende la bandera sin autorización pero cesa la atención a petición del jugador 17-2/1
- El que atiende la bandera la quita y la mantiene vertical detrás del agujero, su extremo toca el green 17-1/4.5
- Sostener la bandera con una mano y patear con la otra 17-1/5

Barro en la bola toca el green, pero la bola en sí no lo toca 16/1

Bola colgando del agujero:
- Bola colgando del borde del agujero cae dentro después de que el jugador espere 40 segundos 16-2/1
- Bola colgando del borde del agujero quitada por el contrario de su posición antes de que el jugador haya determinado su situación 16-2/2
- Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero 16-2/0.5
- Bola del compañero competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta 3-2/1
- Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe 2-4/2
- El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero 1-2/4

- La bola cae dentro del agujero después de preparar el golpe 18-2b/10

Bola desplazada del borde del agujero por golpe de enfado 18-2a/23

Bola desviada o detenida en el green:
- Bola jugada en green desviada por causa ajena en movimiento; golpe no repetido 19-1/3
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento 16-1b/3
- Bola que se había jugado desde fuera del green desviada o cogida por un perro en el green 19-1/6
- En el green un perro coge o desvía la bola jugada desde el mismo green 19-1/7
- Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green 1-2/7
- La bola del competidor jugada desde el green golpea una bola en green perteneciente a un competidor que juega en otro grupo 19-5/2
- La bola del competidor jugada desde el green toca, pero no mueve, la bola del compañero-competidor, también en green 19-5/4

Bola en reposo movida:
- Bola del contrario que, al quitarla después de concesión del golpe, mueve la bola del jugador 18-2a/18
- Bola movida accidentalmente con el pié al quitar un impedimento suelto en el green 23-1/11
- El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve 18-2b/8

Bola entra en hoyo de animal de madriguera y es encontrada bajo el green 25-1b/25

Bola levantada:
- Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero 16-2/0.5
- Bola en green levantada porque el jugador teme que se pueda mover 16-1b/1
- Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original 16-1a/17
- Bola levantada en el green por el contrario o compañero-competidor mientras que la bola del jugador está en movimiento 16-1b/4

Bola pateada desde lugar equivocado, levantada y jugada del sitio correcto 20-7c/2

Bola que ayuda al juego:
- Bola en green que ayuda a un compañero-competidor; como ha de proceder un árbitro si el competidor no levanta la bola 22/7
- Un competidor exige que se deje como está una bola situada donde pueda ayudarle 22/6

Botella de bebida usada como nivel 14-3/12.5

Caddie:
- Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2
- Caddie proyecta la sombra para indicar la línea de putt 8-2b/1
- El caddie de un competidor practica o prueba la superficie de los greenes antes de una vuelta por golpes (Stroke Play) 7-1b/5
- El caddie raspa la superficie del green pero el jugador no obtiene beneficio de ello 16-1d/6
- El caddie toca el green para Indicar la línea de juego antes de que el jugador juegue desde fuera del green 8-2b/3

Como marcar un green que es una isla 33-2a/10

Competidor que erróneamente sustituye la bola en green; el error se descubre después de jugar un golpe desde el siguiente lugar de salida 15-2/3

Concesión:
- Acuerdo para la concesión de putts cortos 1-3/2
- Bola del contrario que, al quitarla después de concesión del golpe, mueve la bola del jugador 18-2a/18
- Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe 2-4/2
- Concesión de golpe rechazada por el jugador y retirada por el contrario; el jugador patea y falla 2-4/7
- Cuándo se considera que levantar la bola del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/4
- Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5
- El jugador concede a su contrario su próximo golpe y quita la bola golpeándola a lo largo de su propia línea de putt 16-1d/2
- El jugador concede el putt a su contrario y hace rodar o golpea la bola hacia él 16-1d/1
- Embocar después de la concesión del siguiente golpe 2-4/6
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola 2-4/8
- Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y luego emboca la bola de su contrario 2-4/1
- Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe 2-4/3

El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra 1-2/5

Equipos (Competición por):
- Si el capitán de un equipo que está autorizado para dar consejo puede ser obligado mantenerse fuera del green 8-2b/4
- Un miembro del equipo del jugador que estaba entre el público, golpea una bola al

green para mostrar al jugador como recibe éste 8-1/23

Estatus de bola que toca el obstáculo de agua y otra parte del campo 26/1.5

Estatus de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando 25-3/1

Extensión de la línea de putt detrás de la bola:
- Compañero permanece en una extensión de la línea de juego del jugador detrás de la bola 30-3f/13
- Significado de "Línea de Putt" en el contexto de "colocación a horcajadas o en la Línea de Putt" 16-1e/1

Four-ball (Cuatro Bolas) Match Play:
- En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario 30/5
- Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green 1-2/7
- Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) 30-3b/2

Frotar la bola contra el green para limpiarla 16-1d/5

Hacer girar una bola en green sin marcar su posición 18-2a/33

Jugador que presiona la bola contra la superficie del green 1-2/9

Línea de putt:
- Agua accidental en green visible cuando el jugador camina al lado de la línea de putt pero no en otro sitio 25/5
- Barrer o secar agua accidental de la línea de putt 16-1a/1
- Caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie 8-2b/2
- Caddie proyecta la sombra para indicar la línea de putt 8-2b/1
- El jugador camina sobre su línea de putt 16-1a/12
- Jugador con derecho a patear se coloca en la línea de putt de otro jugador 30-3b/1
- Jugador que toca el green al indicar la línea de putt de su compañero o incidentalmente toca su línea de putt 30/2.5
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1
- Proteger la línea de putt del viento 1-2/2
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1
- Quitar rocío o escarcha de la línea de putt 16-1a/3
- Setas creciendo en la línea de putt 16-1a/15
- Significado de "Línea de Putt" en el contexto de "colocación a horcajadas o en la Línea de Putt" 16-1e/1
- Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt 16-1c/3

Mapa del green indicando la posición del agujero en el lugar de salida 33/6

Marcador de bola:
- Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original 16-1a/17
- Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2
- Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve 20-4/1
- Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola 20-1/19
- Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5
- Marcador de bola aplastado por el contrario 20-1/6.5
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos 20-1/12
- Método usado para marcar la posición de la bola 20-1/16

Marcas de Clavos:
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- El jugador y su contrario o compañero competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro 1-3/3
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1
- Marca de clavo en la línea de putt aplastada al arreglar una tapa de agujero anterior 16-1a/16.5
- Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola 16-1a/16
- Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero 16-1c/4

Mover o levantar la bandera que no está en el hoyo con el fin de evitar que la bola la golpee:
- Bandera quitada colocada en el suelo seguidamente levantada 17-1/7

Palo usado como plomada 14-3/12

Pique de la Bola:
- Impacto de bola situado en forma que ayuda al contrario 16-1c/2
- Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola 16-1a/16

- Pique de bola que está parcialmente dentro y parcialmente fuera de green, en la línea de juego 16-1c/1.5
- Reparar impactos de bola por segunda vez 16-1c/1

Practicar putt:
- El jugador practica el putt fuera del green mientras espera su turno 7-2/3
- Jugador en una competición Cuatro Bolas practica el putt en el green del último hoyo jugado después de que su compañero haya jugado desde el siguiente lugar de salida 30-3f/12
- Jugador practica con un palo de otro jugador 4-4a/13
- Patear en la calle mientras se espera para jugar a green 7-2/2

Probar la humedad de la superficie del green detrás de la bola 16-1d/4

Recolocar el agujero:
- Agujeros cambiados de sitio y/o barras de salida movidas durante una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-2b/1
- El Comité desea mover un agujero durante una vuelta en Juego por Golpes debido a la dificultad de su posición 33-2b/1.5
- Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green 33-2b/2

Regla local:
- Obstrucciones inamovibles próximas al green Ap. I-B-6
- Regla local obligando al jugador a jugar fuera de turno en green 33-8/7
- Regla local para clarificar el estatus de material similar a la arena 33-8/40
- Regla local para green provisional suprime el requisito de embocar 33-8/1
- Regla local permitiendo alivio de surcos que rodean el green 33-8/24
- Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33

Reponer la Bola:
- Alinear el nombre de la marca de la bola con la línea de putt al reponer la bola 20-3a/2
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento, pero levantada porque la bola en movimiento podría golpearla 16-1b/2
- Bola levantada del green; bola repuesta mientras otra bola está en movimiento desvía seguidamente la bola en movimiento 16-1b/3
- Bola levantada y repuesta; entonces rueda y golpea a bola en el green 19-5/1.5
- Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve 20-4/1
- Bola repuesta en lugar equivocado en el green y embocada 20-7c/1
- El jugador repone su bola en el punto del que la levantó haciéndola rodar con un palo 16-1d/3

GREEN EQUIVOCADO

Estatus de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando 25-3/1

Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2

Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33

Si el jugador puede dropar una bola dentro de un área donde el juego está prohibido 20-7/3

GREENKEEPER (CUIDADOR DE CAMPO) Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER

Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7

Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento 20-7/1

Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos 16/7

Empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola está en él 13-2/4

Hoyos de aireación 25/15

Hoyos hechos por greenkeeper (cuidador del campo):
- Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos 16/7
- Explicación del término "hoyo hecho por cuidador del campo" en la definición de "Terreno en Reparación" 25/14
- Hoyo de una estaca quitada que define un obstáculo de agua 25/18
- Hoyos de aireación 25/15
- Tapa de agujero hundida 25/17

Lie de la bola alterado en un bunker, previo a la reanudación del juego:
- Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1
- Reposo de bola en bunker alterado antes de la reanudación del juego 6-8d/2

Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario 4-3/9.5

Rodadas hechas por un tractor:
- Competidor que anuncia su intención de Jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola 3-3/7.5
- Rodada hecha por tractor 25/16

Tapa de agujero hundida 25/17

GRUPOS Y MODO DE AGRUPAR

Ver también HORARIO DE SALIDA

Miembros del mismo equipo jugando como compañeros-competidores intercambian consejo 8-1/22

Formación de grupos para desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-3/4

Horario de salida:
- Horario de salida; jugador llega tarde pero el grupo no puede tomar la salida por demora en el juego 6-3a/4
- Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2
- Jugadores que comienzan antes de tiempo 6-3a/5

Juego suspendido por el Comité:
- Juego suspendido por el Comité; jugador desea practicar tras la reanudación 7-2/12
- Opciones si se suspende el juego después de que un componente del grupo ha jugado desde un lugar de salida 6-8b/2
- Un competidor de un grupo termina el hoyo después de que el juego haya sido suspendido durante el juego del hoyo 6-8b/3

Los competidores señalan los grupos y horarios de salida 33-3/3

GUANTE

Ver también CINTA; EQUIPO

Cuándo es equipo un guante usado para marcar 20-2a/7

Esparadrapo 14-3/8

Otro caddie o un amigo lleva los palos del jugador mientras su caddie vuelve al lugar de salida con el guante del jugador 6-4/4.5

HANDICAP (COMPETICIÓN) Y GOLPES DE HANDICAP

Ver también CIERRE DE LA COMPETICIÓN; RECLAMACIONES Y DISPUTAS; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

Alteración de la tabla de hándicaps 33-4/1

Competición four-ball hándicap:
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Determinación de la asignación de hándicap en Cuatro Bolas por hoyos si un jugador no puede competir 30-3a/3
- El resultado bruto del compañero con el mejor resultado neto, no anotado en la tarjeta 31-3/1

Competición Foursome hándicap:
- Competidores en una competición Foursome no anotan los hándicaps individuales en la tarjeta 6-2b/4
- En un Foursome por golpes (Stroke Play) un competidor anota un hándicap incorrecto para su compañero, error descubierto después de cerrar la competición 6-2b/2.5

Competición Stableford, Contra Par o Contra Bogey:
- Competición Contra Bogey o Contra Par hándicap; anotación de resultado bruto inferior no afecta al resultado del hoyo 32-2a/5
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; los resultados del bando cambiados en un hoyo con ventaja para el bando 32-2a/2
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando 32-2a/1
- Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior afecta resultado del hoyo 32-2a/3
- Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior que no afecta al resultado del hoyo 32-2a/4

Competidor descalificado para la competición hándicap reclama el premio scratch 33-1/13

Error del Comité:
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Aplicación errónea de hándicap afecta al cuadro de partidos 33-5/3
- Competidor que gana una prueba con un hándicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después 6-2b/3
- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5

Golpes de hándicap:
- Punto de hándicap aplicado por error en hoyo en que no corresponde 6-2a/2
- Punto de hándicap extra tomado por error en un partido; consideración de reclamación posterior 2-5/13
- Reclamación de punto de hándicap después de conceder el hoyo 6-2a/4
- Se reclama punto de hándicap en hoyo equivocado; el error se descubre antes de terminar el hoyo 6-2a/3

Hándicap erróneo:
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Competición en la que se utilizan los dos mejores resultados de cuatro para determinar el ganador; competidor que entrega su tarjeta con un hándicap superior 6-2b/5
- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2
- En un Foursome por golpes (Stroke Play) un competidor anota un hándicap

incorrecto para su compañero, error descubierto después de cerrar la competición 6-2b/2.5
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5
- Hándicap erróneo usado a sabiendas en Juego por Golpes (Stroke Play); el error se descubre después de cerrar la competición 6-2b/2
- Hándicap erróneo usado en Juego por Golpes (Stroke Play) por error; se descubre después de cerrar la competición 6-2b/1
- Hándicap erróneo usado en un partido por equivocación; el error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado 6-2a/5
- Utilización de hándicap mal ajustado en Juego por Hoyos (Match Play) 6-2a/6

Honor:
- Determinación del honor en el Juego por Hoyos (Match Play) con hándicap 10-1a/1
- Determinación del honor en Stroke Play con hándicap 10-2a/1

No determinar el hándicap antes de empezar un partido 6-2a/1

Resultado neto negativo o cero 2-1/2

Significado de Hándicap:
- Significado de Hándicap 6-2/1
- Significado de "hándicap" cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5

HIERBA Y CÉSPED

Ver también CALLE Y ÁREA DE CÉSPED SEGADO A RAS; MARCA DE CLAVOS; PROBAR LAS CONDICIONES (TEST OR TESTING)

Apoyar el palo:
- Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5
- Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua 13-4/8

Bola movida:
- Bola movida verticalmente hacia abajo 18/1
- La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma 18-2a/30

Bola que se encuentra en una zona cubierta de hierba dentro de bunker declarada injugable 28/9

Bola situada fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el área del swing 25-1a/1

Césped elevado por tubería enterrada 24/14

Cuando una bola está empotrada en el terreno 25-2/0.5

Después del golpe:
- Bola jugada desde bunker a un talud de hierba; el jugador golpea la arena con el palo y entonces la bola rueda hasta el bunker 13-4/35.5
- Jugador aplasta hierba mientras su bola rueda hacia esa zona 1-2/8

Doblar hierba al quitar un impedimento suelto 13-2/13

En el lugar de salida:
- Jugador que después de fallar un golpe en el lugar de salida aplasta irregularidades del mismo antes de ejecutar el siguiente golpe 13-2/2
- Romper un trozo de hierba detrás de la bola en el lugar de salida 13-2/3

Estatus de:
- Consideración de un árbol en un bunker 13/2
- Estatus de planta no en crecimiento dentro de un área de terreno en reparación 25/10.9
- Explicación del término "hoyo hecho por cuidador del campo" en la definición de "Terreno en Reparación" 24/14
- Hierba cortada 25/11

Juntas de Tepes Ap. I-B-4e

Lie alterado al quitar estaca de control de público 20-3b/3

Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/5

Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1

Presionar contra la hierba al marcar la bola:
- Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola 20-1/19
- Lie de la bola alterado en el acto de marcar la posición de la bola 20-1/15.5

Probar la hierba para determinar si es impedimento suelto o no:
- Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto 13-2/26
- Penacho de hierba que se alza en línea de putt cepillado para determinar si está suelto 16-1a/11

Quitar hierba adherida a la bola 21/2

Regla local:
- Obstrucciones temporales inamovibles (líneas eléctricas y cables temporales) Ap. I-B-7b
- Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker 33-8/39.5
- Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados 33-8/39

Significado de "mejorar" en la Regla 13-2 13-2/0.5

Significado de "único propósito de cuidar el campo" 1-2/0.7

Talud de bunker o talud:
- Bola clavada en el talud de hierba de un bunker o en su margen 25-2/5
- Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker 33-8/39.5
- Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados 33-8/39

Tocar hierba en un obstáculo con el palo en swing de práctica 13-4/4

HIERBAJO (MATOJO)

Bola en reposo movida por unos hierbajos que lleva el viento 18-1/6

Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto 13-2/26

HOJAS

Ver también ÁRBOL O ARBUSTO; ESTATUS DE OBJETOS

Barrer impedimentos sueltos de la línea de putt con la palma de la mano 16-1a/9

En un obstáculo la parte superior de una bola está tapada por hojas pero otra parte de la misma se ve desde otro ángulo 12-1/3

Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo. 13-4/13.5

Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Regla local:
- Bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas al subir el palo 13-4/33
- Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas 33-8/31

Significado de "mejorar" en la Regla 13-2 13-2/0.5

Tocar:
- Bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas al subir el palo 13-4/33
- Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la creencia que ella está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4

HONOR

Ver también JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO

Determinar el honor:
- Determinación del honor en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) cuando se juega a suma y mejor 30/3
- Determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en disputa 10-1a/2
- Determinación del honor en el Juego por Hoyos (Match Play) con hándicap 10-1a/1
- Determinación del honor en Stroke Play con hándicap 10-2a/1
- Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe 11-4a/1

Los jugadores se ponen de acuerdo para no salir en el orden establecido para ahorrar tiempo. 10-1a/3

HORARIO DE SALIDA

Ver también CAMPO IMPRACTICABLE O CERRADO; GRUPOS Y MODO DE AGRUPAR

Aplazamiento de un partido final por lesión de un jugador 6-3a/1

Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador 33/8

Campo cerrado:
- Jugador que no llega a la hora; en ese momento el campo está cerrado 33-3/2
- Se empieza un partido ignorando que el campo estaba cerrado 33-2d/4

Cuando reanudar el juego después de una suspensión:
- Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde 33-2d/3
- Jugador que no puede reanudar en el día establecido un partido suspendido 6-8b/4
- Reanudación del juego; cuando los jugadores deben estar presentes 6-8b/9

Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2

Jugador ausente se une al compañero después de que el compañero-competidor juegue desde el lugar de salida pero antes de que lo haga su compañero 31-2/1

Jugador no puede jugar su partido en la fecha indicada; se cambia la fecha y el jugador pide su readmisión 2-4/20

Jugadores que comienzan antes de tiempo 6-3a/5

Jugadores no presentes en su hora de salida:
- Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a 6-3a/1.5
- Horario de salida; en un partido ambos jugadores llegan tarde 6-3a/3
- Horario de salida; jugador llega tarde pero el grupo no puede tomar la salida por demora en el juego 6-3a/4
- Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2
- Jugador que no llega a la hora; en ese momento el campo está cerrado 33-3/2

- Los jugadores establecen el horario de salida 33-3/1
- Significado de "Horario de Salida" 6-3a/2.5

Los competidores señalan los grupos y horarios de salida 33-3/3

Los jugadores establecen el horario de salida 33-3/1

Nota a la Regla 6-3:
- Horario de salida; en un partido ambos jugadores llegan tarde 6-3a/3
- Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2
- Jugador ausente se une al compañero después de que el compañero-competidor juegue desde el lugar de salida pero antes de que lo haga su compañero 31-2/1

Significado de "Horario de Salida" 6-3a/2.5

HORMIGAS Y HORMIGUEROS

Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; INSECTOS

Estatus de hormiguero 23/5

Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22

Situación peligrosa:
- Significado de situación peligrosa 1-4/11
- Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

HOYO EMPATADO

Ver también CONCESIÓN; OMISIÓN (NO COMPARECER)

Acuerdo entre los jugadores para dar como empatado un hoyo:
- Jugador que está de acuerdo con su contrario que habían empatado el hoyo se da cuenta después de que lo había ganado; el jugador hace entonces la reclamación 2-5/9
- Los jugadores acuerdan considerar un hoyo empatado durante el juego del mismo 2-1/1.5
- Los Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado 2-1/1

Bola colgando del borde del agujero quitada por el contrario de su posición antes de que el jugador haya determinado su situación 16-2/2

Competición four-ball:
- Aplicación de la Regla 2-2 en Cuatro Bolas por hoyos 30-3/3
- En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario 30/5
- Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/3
- Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) 30-3b/2

Cuándo se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5

Determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en disputa 10-1a/2

Horario de salida; en un partido ambos jugadores llegan tarde 6-3a/3

Información incorrecta:
- El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola 9-2/6
- Información equivocada origina que el contrario erróneamente piense que tiene un putt para empatar; el contrario emboca su putt y entonces se descubre el error 9-2/14

Jugador que se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y patea para el empate 30/4

Jugador que tiene un Putt para Empatar el Hoyo recibe Consejo de su Contrario 2-2/1

Resultado de un match cuando un jugador está dormie y el contrario concede el siguiente golpe. 2-3/2

HOYO SIN TERMINAR

Ver también EMBOCADA Y EMBOCAR

Bola apoyada contra la bandera:
- Bola apoyada contra la bandera levantada antes de embocarla 17-4/1
- Bola apoyada contra la bandera; se concede el putt y se levanta la bola antes de que el jugador pueda quitar la bandera 17-4/2

Bola del compañero competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta 3-2/1

Bola soplada dentro del agujero por competidor no repuesta ni embocada 3-2/2

Dos bolas en juego, simultáneamente, en diferentes hoyos 1-1/1

El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra 1-2/5

El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe 1-3/6

Intención de jugar dos bolas bajo la regla 3-3:
- Competidor que anuncia su intención de Jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola 3-3/7.5
- Competidor que levanta la segunda bola 3-3/8

Modificación de penalidad por no terminar un hoyo en Juego por Golpes (Stroke Play) (Juego por Golpes) 33-7/2

Play-Off en el Juego por Golpes (Stroke Play):
- Determinación del ganador y los puestos en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-6/3
- El compañero-competidor levanta la bola del competidor concediéndole el siguiente golpe en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 18-4/3

Regla local para green provisional suprime el requisito de embocar 33-8/1

HUELLAS

Ver también BUNKER; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; DAÑO; MARCA DE CLAVOS; TERRENO EN REPARACIÓN

Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3

En obstáculo de agua o bunker:
- Arena alisada después de sacar la bola del bunker; posteriormente la bola vuelve al área alisada 13-4/38
- Árbitro entra en bunker; ¿está el jugador autorizado para poder alisar las pisadas? 13-4/10
- Arreglar pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de una bola y antes de jugar ésta desde el bunker 13-4/11
- Arreglo de irregularidades en un bunker situado entre la bola y el agujero 13-2/28
- Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie 19-2/1
- Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola 13-4/37
- Crear pisadas en la línea de juego en un bunker cuando se requiere entrar en el bunker para recuperar la bola 13-2/29.3
- Empeorar y después restaurar la Línea de Juego 13-2/29
- En Match Play el jugador arregla sus pisadas después de haber jugado en bunker fuera de turno; el contrario le hace repetir el golpe y tiene que dropar en la zona alisada 13-4/39
- Extensión de la línea de juego afectada cuando el contrario o el compañero-competidor hace pisadas en bunker 13-2/29.5
- Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples 1-4/12
- Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador 20-3b/1
- Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1
- Regla local para alivio en bunker de daños causados por niños 33-8/9
- Reposo de bola en bunker alterado antes de la reanudación del juego 6-8d/2
- Significado de “probar las condiciones del obstáculo” en la regla 13-4a 13-4/0.5

Huella de animal de madriguera, reptil o pájaro 25/19.5

Impedimento suelto en bunker movido cuando el jugador alisa arena en bunker con el único propósito de cuidar el campo 13-4/9.5

Regla local para alivio en bunker de daños causados por niños 33-8/9

IMPEDIMENTOS SUELTOS

Ver también ESTATUS DE OBJETOS

Afectando al lie:
- Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola 23-1/7
- Impedimentos sueltos que afectan al lie de la bola quitados mientras la bola está levantada 23-1/8

Ayuda para quitar impedimentos sueltos grandes 23-1/3

Bola se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la bola 18-2a/30.5

Bunker u obstáculo de agua:
- Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo 13-4/28
- Bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
- Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada 13-2/31
- Bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas al subir el palo 13-4/33
- Consideración de un insecto sobre la bola en bunker 23-1/5.5
- El competidor levanta un impedimento suelto del bunker cuando su bola y la de su compañero están en el mismo bunker 31-8/1
- El jugador, accidentalmente, golpea con el pie una piña que va a parar dentro de un bunker y la quita 13-4/14
- Impedimento suelto en bunker movido cuando el jugador alisa arena en bunker con el único propósito de cuidar el campo 13-4/9.5
- Impedimento suelto movido en un obstáculo de agua; el jugador decide entonces jugar de fuera del obstáculo de agua 13-4/17
- Impedimento suelto, que afecta al reposo de la bola, movido 20-3b/8
- Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5
- Jugador que declara su bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker 13-4/35.7
- Jugador que quita impedimento suelto en bunker cuando su bola y la de su compañero están en él 30-3f/1
- Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la

creencia que ella está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13
- Para quitar una obstrucción en un obstáculo sería necesario mover un impedimento suelto 1-4/5
- Piña que cae de un árbol y va a parar detrás de una bola que está en el bunker 13-4/18.5
- Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua 13-4/16

Chuleta levantada después del golpe golpea la bola en movimiento 19-2/9

Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad 33-7/7

Cuándo un impedimento suelto se transforma en obstrucción 23/1

Cuando una bola está empotrada en el terreno 25-2/0.5

Desplazado por:
- Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario 18-1/8
- Impedimento suelto desplazado por el swing de prácticas del jugador mueve la bola 18-2a/20.5

Doblar hierba al quitar un impedimento suelto 13-2/13

En el Green:
- Barrer impedimentos sueltos de la línea de putt con la palma de la mano 16-1a/9
- Bola movida accidentalmente con el pié al quitar un impedimento suelto en el green 23-1/11
- Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto 23-1/12
- Impedimento suelto quitado de la línea de putt con una gorra o una toalla 16-1a/8
- Impedimentos sueltos barridos de la línea de putt a lo largo de la misma en lugar de hacerlo hacia un lado 16-1a/10
- Jugador que repara la depresión en su línea de putt creada al quitar una bellota parcialmente empotrada 16-1a/7
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos 20-1/12
- Penacho de hierba que se alza en línea de putt cepillado para determinar si está suelto 16-1a/11
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Estatus de:
- Agujas de pino apiladas para ser retiradas interfieren en la línea de juego después de dropar la bola para aliviarse del montón 25-1b/17
- Árbol caído 23/7
- Bellota empotrada 23/9
- Bola empotrada en fruta 23/10
- Cangrejo muerto 23/6
- Condición de animales similares a los insectos 23/5.5
- Consideración de musgo o enredaderas en un árbol 13-2/37
- Consideración de un insecto sobre la bola en bunker 23-1/5.5
- Estatus de la saliva 25/6
- Grava utilizada para superficie de camino 23/14
- Lombriz parcialmente enterrada 23/8
- Hierba cortada 25/11
- Hormiguero 23/5
- Insecto volando dentro de un obstáculo de agua 13-4/16.5
- Nido de pájaro que interfiere con el golpe 1-4/9
- Pera medio comida 23/3
- Piedra grande que sólo puede moverse con gran esfuerzo 23-1/2
- Piel de fruta 23/4
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35
- Quitar hierba adherida a la bola 21/2
- Quitar rocío o escarcha de la línea de putt 16-1a/3
- Quitar un insecto de la bola 23-1/5
- Regla local para clarificar el estatus de material similar a la arena 33-8/40
- Reponer o quitar una chuleta que no está suelta del todo 13-2/5
- Serpiente 23/6.5
- Significado de “sólidamente empotrado” en la definición de “impedimentos sueltos” 23/2
- Tacos de aireación 23/12
- Terrón (barro compacto) 23/13
- Tierra suelta residual de hoyos de animal de madriguera 23/11

Medios con los que se pueden quitar impedimentos sueltos 23-1/1

Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto 13-2/26

Quitando:
- Quitar arena o tierra suelta del área de dropaje 13-2/11
- Quitar impedimentos sueltos de la zona donde ha de droparse una bola 23-1/6
- Quitar impedimentos sueltos del sitio en el que debe ser colocada la bola 23-1/6.5
- Quitar impedimentos sueltos que afectan al juego del jugador 23-1/10
- Quitar impedimentos sueltos que están fuera de límites 23-1/9

Romper parte de un impedimento suelto grande 23-1/4

Significado de “sólidamente empotrado” en la definición de “impedimentos sueltos” 23/2

Tocar la bola:
- Bola calzada con una piña o un palito para evitar que se mueva al quitar un impedimento suelto 18-2a/32
- Bola tocada accidentalmente al quitar un impedimento suelto 18-2a/31

INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO

Ver también INDICAR LA LÍNEA DE PUTT; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT

Alinear el nombre de la marca de la bola con la línea de putt al reponer la bola 20-3a/2

Colocar un objeto o una marca para indicar la línea:
- Jugador que coloca una marca para indicar la distancia en un golpe corto 8-2a/3
- Objeto colocado al lado o detrás de la bola para indicar la línea 8-2a/2

El caddie toca el green para Indicar la línea de juego antes de que el jugador juegue desde fuera del green 8-2b/3

Palo colocado en el suelo para la alineación de los pies 8-2a/1

INDICAR LA LÍNEA DE PUTT

Ver también GREEN; INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie 8-2b/2

Caddie proyecta la sombra para indicar la línea de putt 8-2b/1

Jugador que toca el green al indicar la línea de putt de su compañero o incidentalmente toca su línea de putt 30/2.5

Línea:
- Alinear el nombre de la marca de la bola con la línea de putt al reponer la bola 20-3a/2
- Método usado para marcar la posición de la bola 20-1/16

Marcador de bola que ayuda a otro jugador 20-1/11

Si el capitán de un equipo que está autorizado para dar consejo puede ser obligado mantenerse fuera del green 8-2b/4

INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN

Ver también INFORMACIÓN EQUIVOCADA

Dar información incorrecta:
- Competidor en desempate hoyo por hoyo da información equivocada 9-3/1
- Información equivocada dada por el caddie o compañero 9-2/2
- Información equivocada dada voluntariamente sobre los golpes empleados 9-2/3

En un Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) un jugador con un putt para empatar levanta su bola por error debido a una sugerencia de su contrario 30/5

Información equivocada que el jugador da al contrario:
- El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola 9-2/6
- Información equivocada después de jugar el hoyo; dónde se aplica la penalidad 9-2/15
- Información equivocada origina que el contrario erróneamente piense que tiene un putt para empatar; el contrario emboca su putt y entonces se descubre el error 9-2/14
- Jugador que informa de resultado erróneo en un hoyo; el error se descubre varios hoyos después 9-2/9
- Jugador que omite una penalidad al indicar a su contrario el resultado del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el partido 9-2/10

Jugador concede el partido después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15

Jugador que dijo a su contrario que iba a proceder bajo la Regla de obstáculo de agua cambia de idea después de jugar su contrario 9-2/13

No corregir conscientemente el error del contrario sobre la situación del partido; qué es lo que constituye información equivocada 9-2/12

Ocultar información de los golpes que se llevan:
- El jugador se niega a decir a su contrario cuantos golpes ha ejecutado 9-2/3.5
- Retener la información de los golpes que se llevan hasta que corresponda jugar al contrario 9-2/4

Significado de “Tan Pronto Como Sea Posible” en la Regla 9-2 9-2/1

INFORMACIÓN EQUIVOCADA

Ver también INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS; RECLAMACIONES Y DISPUTAS

Bolas cambiadas sin darse cuenta por los jugadores después de que una bola golpea y mueve la otra 15-1/2.5

El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo 2-5/3

El verdadero ganador del partido no reclama y acepta jugar hoyos extra 2-5/7

Four-ball (Cuatro Bolas) Match Play:
- Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del partido cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo 30-3f/3
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la

suya; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/2
- Información equivocada dada por el jugador cuyo resultado ya no cuenta en partido Cuatro Bolas 30-3f/4
- Jugador que juega la bola de su compañero; el error se descubre después de que los contrarios han jugado los siguientes golpes 30-3c/4
- Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/3

Imposición de una penalidad por un árbitro después de que cualquier jugador del partido ha jugado desde el siguiente lugar de salida 2-5/12

Información del hándicap:
- Aplicación de hándicap erróneo por mala información del Comité 33-1/12
- Hándicap erróneo usado en un partido por equivocación; el error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado 6-2a/5
- Se reclama punto de hándicap en hoyo equivocado; el error se descubre antes de terminar el hoyo 6-2a/3

Información incorrecta:
- El Jugador acepta una reclamación equivocada y la disputa después de haberse anunciado el resultado 2-5/10
- Información equivocada dada por el caddie o compañero 9-2/2
- Información equivocada dada por el jugador rectificada antes de que el contrario juegue su siguiente golpe, pero después de que este le concedió el putt 9-2/7
- Información equivocada dada voluntariamente sobre los golpes empleados 9-2/3
- Información equivocada después de jugar el hoyo; dónde se aplica la penalidad 9-2/15
- Información equivocada origina que el contrario erróneamente piense que tiene un putt para empatar; el contrario emboca su putt y entonces se descubre el error 9-2/14
- Información equivocada que ocasiona que el contrario levante la marca de su bola 9-2/5
- Información incorrecta sobre Reglas 9/1

Infracción de la Regla de 14 palos descubierta después de la conclusión del partido pero antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente 2-5/5.5

Jugador concede el partido después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15

Jugador informa de resultado erróneo para el hoyo:
- El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola 9-2/6
- Información falsa dada después de jugar el último hoyo; reclamación presentada después de publicar el resultado 2-5/11
- Jugador que informa de resultado erróneo en un hoyo; el error se descubre varios hoyos después 9-2/9
- Jugador que omite una penalidad al indicar a su contrario el resultado del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el partido 9-2/10

Jugador que dijo a su contrario que iba a proceder bajo la Regla de obstáculo de agua cambia de idea después de jugar su contrario 9-2/13

Jugador que gana el hoyo:
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada; el error se descubre en el hoyo siguiente y el contrario reclama el hoyo anterior 9-2/8
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/2
- El jugador gana el hoyo con su bola después de haber jugado una bola equivocada; el contrario presenta la reclamación tarde 2-5/4

Malentendido:
- Jugador que está de acuerdo con su contrario que habían empatado el hoyo se da cuenta después de que lo había ganado; el jugador hace entonces la reclamación 2-5/9
- Jugadores que creían que el partido había acabado se dan cuenta más tarde de que iban empatados 2-3/1
- La lectura errónea del número de la bola de un Jugador da como resultado el acuerdo de que el jugador pierde el hoyo 9-2/11
- Los jugadores creen erróneamente que el partido está empatado al terminar el hoyo 18 y juegan hoyos extra sin que se haga reclamación 2-5/6

No corregir conscientemente el error del contrario sobre la situación del partido; qué es lo que constituye información equivocada 9-2/12

Preguntar al contrario el número de golpes que lleva:
- El jugador se niega a decir a su contrario cuantos golpes ha ejecutado 9-2/3.5
- Retener la información de los golpes que se llevan hasta que corresponda jugar al contrario 9-2/4

Reclamación inválida no discutida 2-5/5

Stroke Play (Juego por Golpes):
- Competidor en desempate hoyo por hoyo da información equivocada 9-3/1

- Información incorrecta sobre Reglas 9/1

Un bando sale en tres hoyos en orden incorrecto y entonces se hace la reclamación 29-2/2

INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS

Ver también INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; INFORMACIÓN EQUIVOCADA

Dada por el Comité:
- Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe 34-3/1.3
- Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3
- Corrección de decisión incorrecta 34-3/1
- Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5
- Jugador actúa según una decisión; posteriormente los hechos demuestran que la decisión es incorrecta 34-3/7
- Jugador procede según una decisión; posteriormente resulta que la versión de los hechos dada por el jugador es incorrecta 34-3/8
- Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error 34-3/3

En el Juego por Hoyos (Match Play):
- Árbitro cambia una decisión después de que el jugador haya jugado una bola 34-2/6
- Árbitro invierte la decisión tomada en el último hoyo de un partido después de abandonar los jugadores el green 34-2/5
- El Jugador acepta una reclamación equivocada y la disputa después de haberse anunciado el resultado 2-5/10
- Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido 2-5/8.5
- Jugadores aceptan una decisión equivocada dada por alguien de fuera del Comité sobre una reclamación válida y continúan el partido 2-5/8

Información incorrecta sobre Reglas dada por el jugador; directrices para el Comité cuando se da a sabiendas o por desconocimiento 9/1

INSECTOS

Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS

Después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto 23-1/12

Estatus de:
- Condición de animales similares a los insectos 23/5.5
- Consideración de un insecto sobre la bola en bunker 23-1/5.5
- Hormiguero 23/5
- Insecto volando dentro de un obstáculo de agua 13-4/16.5

Interrupción del juego debido a problema físico 6-8a/3

Quitar un insecto de la bola; si está permitido 23-1/5

Regla local:
- Regla local para daños hechos por insectos 33-8/21
- Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22

Situación peligrosa:
- Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22
- Significado de “Situación Peligrosa” 1-4/11
- Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente 25-1b/4

Agujero rodeado por agua accidental 33-2d/2

Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5

Bola en mala posición en rough movida por una causa ajena durante la suspensión del juego; Jugador no estima la posición con la exactitud necesaria 6-8d/5

Competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde 33-2d/3

Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7

Directrices sobre cuándo cancelar una vuelta 33-2d/1

Durante la suspensión del juego:
- Bola movida accidentalmente por el jugador durante la suspensión del juego 18-2a/25
- Bola visible desde el lugar de salida desaparece o es movida durante la suspensión del juego 6-8d/4
- Palo de un jugador puesto en la bolsa de otro jugador, por error, durante la suspensión del juego 4-4a/5.5

El jugador vuelve al lugar de salida para recoger un palo olvidado 6-7/1

Entrar en la casa club o chiringuito mitad de camino para tomar un refresco durante la vuelta 6-8a/2.7

Explicación de “Buena Razón Para Levantarla” 6-8c/1

Forro del agujero no hundido a suficiente profundidad 16/4

Interrupción del juego debido a problema físico 6-8a/3

Interrupción del juego debido a una avería en un coche de golf 6-8a/4

Juego suspendido por el comité:
- Competidores jugando un hoyo cuando se suspende el juego, lo interrumpen inmediatamente, pero luego lo completan antes de que el Comité ordene su reanudación 6-8b/1
- Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición 30-3e/1
- El Juego es suspendido por el Comité; competidor que no reanuda el juego en el momento ordenado por el Comité 6-8b/6
- Juego suspendido por el Comité; jugador desea practicar tras la reanudación 7-2/12
- Jugador dropa una bola después de suspendido el juego por situación peligrosa 6-8b/8
- Jugador juega fuera de turno en el Juego por Hoyos después de suspendido el juego por el Comité y después de que el contrario interrumpe el juego 6-8b/3.5
- Opciones si se suspende el juego después de que un componente del grupo ha jugado desde un lugar de salida 6-8b/2
- Un competidor de un grupo termina el hoyo después de que el juego haya sido suspendido durante el juego del hoyo 6-8b/3

Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego 6-8b/5

Jugador que no puede reanudar en el día establecido un partido suspendido 6-8b/4

Las características de juego de un palo cambiadas mientras el juego estaba suspendido; el error se descubre antes de reanudar el juego 4-2/2

Lie de la bola alterado:
- Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1
- Reposo de bola en bunker alterado antes de la reanudación del juego 6-8d/2

Partido interrumpido por acuerdo:
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; posteriormente uno de los contrarios quiere reanudarlo, pero el otro no accede por considerar el campo impracticable 6-8a/6
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; uno de los contrarios quiere posteriormente reanudarlo y el otro no, aun cuando el campo está practicable 6-8a/5
- Partido interrumpido por acuerdo en el lugar de salida del hoyo 13 y no puede reanudarse hasta el día siguiente; si los jugadores pueden jugar los doce primeros hoyos antes de reanudar el partido 7-2/11
- Partido interrumpido por acuerdo no puede reanudarse hasta tres días después; un jugador quiere jugar en el campo de la competición antes de la reanudación 7-2/10
- Volver a jugar un partido suspendido en vez de reanudarlo 2-1/6

Protegerse mientras se espera para jugar 6-8a/2

Quedarse a ver la televisión durante 45 minutos después de 9 hoyos 6-8a/1

Reanudación del juego:
- Jugador que dropa una bola inmediatamente después de que el Comité haya reanudado el juego, seguidamente la levanta bajo la Regla 6-8d (ii) 6-8d/3
- Reanudación del juego; cuándo los jugadores deben estar presentes. 6-8b/9

Regla local:
- Regla local permitiendo que los jugadores suspendan el juego por mal tiempo por acuerdo 33-8/5
- Suspensión del juego debido a situación de peligro (Nota a la Regla 6-8b) Ap. I-C-5

Solicitar consejo cuando el juego está suspendido 8-1/20

Sustitución de un palo roto en el campo de prácticas durante una suspensión del juego 4-3/11

Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt 16-1c/3

Tiempo permitido para buscar una bola perdida si se suspende el juego durante la búsqueda 27/1.5

JUGAR FUERA DE TURNO

Ver también HONOR; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

Hasta qué punto puede un bando jugar en el orden que consideren mejor 31-4/2

Match Play (Juego por Hoyos):
- Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no 30-1/1
- Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde el lugar de salida 10-3/1
- Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original 27-2b/1
- En Match Play el jugador arregla sus pisadas después de haber jugado en bunker fuera de turno; el contrario le hace repetir el golpe y tiene que dropar en la zona alisada 13-4/39
- Jugador a quien se requiere para que levante su bola que interfería, en lugar de levantarla juega fuera de turno 10-1c/2

- Jugador que juega fuera de turno desde el lugar de salida en un tres bolas por hoyos (Match Play) 30-2/1
- Los jugadores se ponen de acuerdo para salir fuera de turno para ahorrar tiempo 10-1a/3
- Petición al jugador de que repita el golpe retirada después de que el contrario juegue su golpe 10-1c/1

Regla local obligando al jugador a jugar fuera de turno en green 33-8/7

Stroke Play (Juego por Golpes):
- Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto 10-2c/1
- Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior 27/17
- Competidor que se opone a que un compañero competidor patee fuera de turno 10-2b/1
- Competidores en Juego por Golpes (Stroke Play) que se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar una ventaja a uno de ellos 10-2c/2
- Continuar el juego con la bola provisional sin buscar la original 27-2b/1

LIE DE LA BOLA ALTERADO

Ver también MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5

Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega 18-2a/21.3

Bola que hay que reponer; Lie alterado:
- Lie de bola en rough alterado por causa ajena; lie original de la bola desconocido y punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/5
- Lie de la bola en el recorrido alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/4
- Lie de la bola en bunker alterado; lie original de la bola conocido pero punto donde la bola reposaba no determinable 20-3b/6

El lie de la bola del jugador afectado por arena como consecuencia de un golpe desde bunker del compañero, contrario o compañero-competidor 13-2/8.5

El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor 13-2/8

En el Bunker:
- Empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola está en él 13-2/4
- Lie de bola levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador 20-3b/1
- Lie en bunker alterado por otro jugador al colocarse 20-3b/2
- Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1
- Reposo de bola en bunker alterado antes de la reanudación del juego 6-8d/2

Impedimentos sueltos afectando al lie:
- Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola 23-1/7
- Impedimento suelto, que afecta al reposo de la bola, movido 20-3b/8

Jugador que después de fallar un golpe en el lugar de salida aplasta irregularidades del mismo antes de ejecutar el siguiente golpe 13-2/2

Jugador que presiona la bola contra la superficie del green 1-2/9

La chuleta de un compañero, su contrario o compañero-competidor viene a parar cerca de la bola del jugador en un bunker 13-4/18

La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción 13-2/15.5

Lie alterado al quitar estaca de control de público 20-3b/3

Lie de la bola alterado en el acto de marcar la posición de la bola 20-1/15.5

Piña que cae de un árbol y va a parar detrás de una bola que está en el bunker 13-4/18.5

Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1

Si el lie original puede ser el “lie más cercano y similar” 20-3b/7

LIE MÁS CERCANO Y SIMILAR

Ver también LIE DE LA BOLA ALTERADO

Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5

Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega 18-2a/21.3

Lie alterado al quitar estaca de control de público 20-3b/3

Si el lie original puede ser el “lie más cercano y similar” 20-3b/7

LIMPIAR LA BOLA

Acciones que puede realizar un caddie 6-4/10

Bola:

- Jugador que dropa una bola inmediatamente después de que el Comité haya reanudado el juego, seguidamente la levanta bajo la Regla 6-8d (ii) 6-8d/3
- Bola colgando del borde del agujero se levanta, se limpia y se repone; la bola cae entonces en el agujero 16-2/0.5
- Bola levantada no estando autorizado y limpiada 18-2a/13
- Bola que se cree que está inservible para el juego levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego 5-3/6
- El jugador sustituye su bola en el green por otra debido a que la bola original al tirársela al caddie para que la limpie va a parar a un lago 15-2/1
- Frotar la bola contra el green para limpiarla 16-1d/5

Bola levantada bajo una regla que no permite limpiarla:
- Jugador levanta bola bajo Regla que no permite limpiar la bola y gira la bola al reponerla 21/5
- Levantar la bola para determinar si está empotrada o en hoyo hecho por animal de madriguera 20-1/0.7
- Posición de la bola levantada para identificación no marcada; la intención de levantarla no fue anunciada y la bola se limpió más de lo necesario para su identificación 21/4
- Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla 12-2/2

Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2

Cuando una acción constituye limpiar la bola:
- Frotar la bola contra el green para limpiarla 16-1d/5
- Hasta qué punto se puede considerar limpiar la bola el hecho de que el caddie se la tire al jugador 21/3
- Quitar hierba adherida a la bola 21/2
- Quitar un insecto de la bola 23-1/5
- Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla 12-2/2

El lie de la bola del jugador afectado por arena como consecuencia de un golpe desde bunker del compañero, contrario o compañero-competidor 13-2/8.5

Quitar pintura de la bola 21/1

Regla local espécimen permitiendo limpiar la bola en áreas específicas del campo distintas del green, por barro adherido a las bolas Ap. I-B-4b

LÍNEA DE JUEGO

Ver también INDICAR LA LÍNEA DE JUEGO; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Abrir las puertas de un granero para jugar a través del granero 24-2b/15

Agua accidental en green interviene entre la bola que está fuera de green y el agujero 25-1a/2

Agujas de pino apiladas para ser retiradas interfieren en la línea de juego después de dropar la bola para aliviarse del montón 25-1b/17

Al aliviarse de una obstrucción que interfiere con el swing incidentalmente proporciona alivio de la intervención en la línea de juego 24-2b/7

Alisar irregularidades en Bunker:
- Arreglo de irregularidades en un bunker situado entre la bola y el agujero 13-2/28
- Condición de un bunker alterada después de jugar el primer jugador 13-4/19
- Jugador alisa irregularidades en bunker después de jugar hacia atrás; área alisada en la línea de juego 13-4/37.5

Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada 13-2/31

Caddie:
- El caddie toca el green para Indicar la línea de juego antes de que el jugador juegue desde fuera del green 8-2b/3

Causa ajena quita una obstrucción inamovible de la línea de juego de un jugador 13-2/33

Colocarse limpiamente:
- Explicación de “Colocarse limpiamente” 13-2/1
- Jugador autorizado por las Reglas para jugar en cualquier dirección “Toma Limpiamente su Colocación” 13-2/1.5
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1

Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36

Consideración de musgo o enredaderas en un árbol 13-2/37

Doblar hierba al quitar un impedimento suelto 13-2/13

El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor 13-2/8

Empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola está en él 13-2/4

Huellas:

- Crear pisadas en la línea de juego en un bunker cuando se requiere entrar en el bunker para recuperar la bola 13-2/29.3
- Condición de un bunker alterada después de jugar el primer jugador 13-4/19
- Empeorar y después restaurar la Línea de Juego 13-2/29
- Extensión de la línea de juego afectada cuando el contrario o el compañero-competidor hace pisadas en bunker 13-2/29.5

Jugador que coloca una marca para indicar la distancia en un golpe corto 8-2a/3

Jugador que quita un poste de fuera de límites en la línea de juego pero lo repone antes de jugar 13-2/25

Mejorar la línea de juego por:
- Arreglo de irregularidades en un bunker situado entre la bola y el agujero 13-2/28
- Barrer agua accidental de la línea de juego 13-2/34
- Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada 13-2/31
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- Empeorar y después restaurar la Línea de Juego 13-2/29
- Cuándo está repuesta una chuleta 13-2/7
- Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el búnker en su nueva línea de juego 13-4/35.8
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
- Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3
- Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro 13-2/32
- Probar las condiciones de un bunker antes de decidir si jugar a través del mismo 13-2/30
- Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35
- Reposición de chuleta en su huella, en la línea de juego 13-2/6

Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos 2/3

Objeto colocado al lado o detrás de la bola para indicar la línea 8-2a/2

Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias 24-2b/17

Palo colocado en el suelo para la alineación de los pies 8-2a/1

Pique de bola que está parcialmente dentro y parcialmente fuera de green, en la línea de juego 16-1c/1.5

Probar las condiciones de un bunker antes de decidir si jugar a través del mismo 13-2/30

Quitar agua accidental o impedimentos sueltos:
- Barrer agua accidental de la línea de juego 13-2/34
- Barrer o secar agua accidental de la línea de putt 16-1a/1
- Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35

Regla local:
- Regla local concediendo alivio de cajas de control de riego en la línea de juego 33-8/17
- Regla local proporcionando alivio de vista de una valla protectora cerca de la línea de juego 33-8/18

Reposición de chuleta en su huella, en la línea de juego 13-2/6

Tanteando cerca de la bola en busca de raíces de árbol 13-2/27

Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana 24-2b/14

LÍNEA DE PUTT

Ver también AGUJERO; GREEN; INDICAR LA LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Agua accidental:
- Agua accidental en green visible cuando el jugador camina al lado de la línea de putt pero no en otro sitio 25/5
- Barrer o secar agua accidental de la línea de putt 16-1a/1
- Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Agujero:
- Agujero dañado; procedimiento para el jugador 16-1a/6
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5
- Tocar el interior del agujero 16-1a/5

Alinear el nombre de la marca de la bola con la línea de putt al reponer la bola 20-3a/2

Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original 16-1a/17

Caddie:
- Caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie 8-2b/2

- Caddie proyecta la sombra para indicar la línea de putt 8-2b/1

Caminar en la línea de putt:
- El jugador camina sobre su línea de putt 16-1a/12
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1

Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola 20-1/19

El jugador concede a su contrario su próximo golpe y quita la bola golpeándola a lo largo de su propia línea de putt 16-1d/2

El que atiende la bandera permanece detrás del agujero 17-1/4

Extensión de la línea de putt detrás de la bola:
- Significado de "Línea de Putt" en el contexto de "colocación a horcajadas o en la Línea de Putt" 16-1e/1

Lombriz parcialmente enterrada 23/8

Impedimentos sueltos:
- Barrer impedimentos sueltos de la línea de putt con la palma de la mano 16-1a/9
- Impedimento suelto quitado de la línea de putt con una gorra o una toalla 16-1a/8
- Impedimentos sueltos barridos de la línea de putt a lo largo de la misma en lugar de hacerlo hacia un lado 16-1a/10
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Jugador:
- Compañero permanece en una extensión de la línea de juego del jugador detrás de la bola 30-3f/13
- Jugador con derecho a patear se coloca en la línea de putt de otro jugador 30-3b/1
- Jugador que toca el green al indicar la línea de putt de su compañero o incidentalmente toca su línea de putt 30/2.5
- Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos 2/3

Jugador que repara la depresión en su línea de putt creada al quitar una bellota parcialmente empotrada 16-1a/7

Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13

Marcas de clavos:
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- El jugador y su contrario o compañero competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro 1-3/3
- Marca de clavo en la línea de putt aplastada al arreglar una tapa de agujero anterior 16-1a/16.5
- Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola 16-1a/16
- Penacho de hierba que se alza en línea de putt cepillado para determinar si está suelto 16-1a/11

Mejorar la línea de putt por:
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- El jugador camina sobre su línea de putt 16-1a/12
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1
- Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35

Proteger la línea de putt del viento 1-2/2

Quitar rocío o escarcha de la línea de putt 16-1a/3

Reparar impactos de bola por segunda vez 16-1c/1

Setas creciendo en la línea de putt 16-1a/15

Significado de "Línea de Putt" en el contexto de "colocación a horcajadas o en la Línea de Putt" 16-1e/1

Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt 16-1c/3

LOMBRIZ

Lombriz parcialmente enterrada 23/8

Medios con los que se pueden quitar impedimentos sueltos 23-1/1

LUGAR DE SALIDA EQUIVOCADO

Ver también LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA

Match Play; bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado 11-5/3

Stroke Play (Juego por Golpes):
- Aclaración del "Siguiente Lugar de Salida" cuando los jugadores han jugado desde lugar de salida equivocado 11-5/1
- Bola jugada desde el lugar de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta y levantada; bola repuesta en el punto del que se levantó y jugada cuando posteriormente se alcanzó dicho hoyo 11-5/5
- En el Juego por Golpes (Stroke Play), bola jugada desde lugar de salida equivocado; error corregido 11-5/4
- Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos 11-5/2

LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; GOLPE Y DISTANCIA; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; TEE

Agua accidental que cubre un lugar de salida totalmente 25-1b/4

Bola empotrada en el lugar de salida 25-2/8

Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto 10-2c/1

Bola Jugada desde fuera del lugar de salida:
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play) 29-1/1
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida va a parar fuera de límites 11-4b/6
- Discusión sobre si un jugador ha jugado en el lugar de salida fuera de marcas 34-3/4
- Jugador que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe 29-1/2
- Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe 11-4a/1

Bola movida, levantada o tocada:
- Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida 18-2a/19
- Bola que cae del tee cuando el golpe la toca justamente es levantada y acomodada de nuevo en el tee 18-2a/2
- Golpe de salida que por error se cree fuera de límites levantado; el competidor juega otra bola desde el tee 18-2a/11
- Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee 11-3/1
- Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de jugar el siguiente golpe 18-2a/1

Bola original:
- Bola original encontrada dentro de los cinco minutos cuando ya se ha acomodado otra bola en el lugar de salida 27-1/1
- Bola original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe 11-3/3

Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde el lugar de salida. 10-3/1

Fallar el golpe en el tee:
- Bola fallada en el tee y después golpeada fuera de límites 20-5/1
- Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee 11-3/1
- Jugador que después de fallar un golpe en el lugar de salida aplasta irregularidades del mismo antes de ejecutar el siguiente golpe 13-2/2
- Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de jugar el siguiente golpe 18-2a/1

Foursome:
- Cambiar de compañero después de dar el primer golpe en el lugar de salida 29/1
- En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida 29-1/9
- En una competición Foursome puede haber restricción acerca de quién juega en el primer lugar de salida 33-1/3.5
- Foursome mixto en el que se usan diferentes lugares de salidas para hombres y mujeres; el golpe de salida va fuera de límites 29/2
- Juego de bola provisional en un Foursome cuando el compañero ya se ha adelantado 29-1/4.5

Golpe dado a bola reposando en el recorrido:
- Jugador que falla la bola y la declara injugable 28/7
- Un jugador juega segundo golpe, declara la bola injugable y vuelve al lugar de salida 28/6

Jugador coloca la bolsa con el propósito de dar sombra sobre la bola. 14-2/2.5

Los jugadores se ponen de acuerdo para salir fuera de turno para ahorrar tiempo 10-1a/3

Lugar de salida equivocado:
- Aclaración del “Siguiente Lugar de Salida” cuando los jugadores han jugado desde lugar de salida equivocado 11-5/1
- Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado 11-5/3
- Bola jugada desde el lugar de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta y levantada; bola repuesta en el punto del que se levantó y jugada cuando posteriormente se alcanzó dicho hoyo 11-5/5
- En el Juego por Golpes (Stroke Play), bola jugada desde lugar de salida equivocado; error corregido 11-5/4
- Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos 11-5/2

Marcas de salida:
- Agujeros cambiados de sitio y/o marcas de salida movidas durante una vuelta en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-2b/1
- Barra de salida movida por el jugador 11-2/2
- Condición de las barras de salida después del primer golpe 11-2/1
- Los competidores determinan el lugar desde el que jugar cuando faltan ambas barras de salida 11-4b/3
- Los competidores estiman el área del lugar de salida cuando falta una marca de salida 11-4b/2

Ponerse en una alfombra en un lugar de salida 13-3/1

Regla local:

- Fuera de límites interno se aplica sólo para la salida del lugar de salida 33-2a/14
- Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta 33-2a/13

Romper un trozo de hierba detrás de la bola en el lugar de salida 13-2/3

Romper una rama que interfiere en la subida del palo en el lugar de salida 13-2/14

Salida de jugadores por los lugares de salida del 1 y del 10 33-1/3

Suspensión del juego por el Comité:
- Opciones si se suspende el juego después de que un componente del grupo ha jugado desde un lugar de salida 6-8b/2
- Un competidor de un grupo termina el hoyo después de que el juego haya sido suspendido durante el juego del hoyo 6-8b/3

LUGAR EQUIVOCADO

Ver también GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

Área medioambientalmente sensible:
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Ventaja significativa ganada cuando jugador juega golpe desde área medioambientalmente sensible definida como obstáculo de agua 33-8/44

Bola considerada injugable:
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker 28/10
- Un jugador juega segundo golpe, declara la bola injugable y vuelve al lugar de salida 28/6

Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto 20-7c/4

Bola dropada:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola dropada de forma incorrecta y en lugar equivocado 20-2a/3
- Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar 20-6/4

Bola en bunker jugada por otro jugador; bola no repuesta por el jugador 20-7c/6

Bola en mala posición en rough movida por una causa ajena durante la suspensión del juego; Jugador no estima la posición con la exactitud necesaria 6-8d/5

Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega 18-2a/21.3

Bola provisional levantada siendo bola en juego; el jugador juega desde lugar equivocado 27-2b/10

Cambiar la opción de alivio:
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Cambiar de opción de alivio cuando hay que volver a dropar 20-2c/5
- Cambio de opción de alivio después de dropar la bola en lugar equivocado 20-6/2
- Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16

Competidor y compañero-competidor no sabían que el compañero-competidor movió la bola hasta que se concluyó el hoyo 18-5/3

En el green:
- Bola apoyada en la bandera se aleja del agujero cuando el jugador quita la bandera; no se repone la bola en el borde del agujero 17-4/4
- Bola pateada desde lugar equivocado, levantada y jugada del sitio correcto 20-7c/2
- Bola repuesta en lugar equivocado en el green y embocada 20-7c/1
- Competidor que repetidamente repone la bola más cerca del agujero 33-7/6
- El compañero competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada 15-3b/3
- Reclamación válida hecha a tiempo después de la concesión del partido 2-4/16

Grave infracción de la Regla 20-7:
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2

- Bola del competidor sacada de bunker por compañero-competidor al dar un golpe a su bola 18-4/2
- Bola dropada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropar en bunker 28/10
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola dropada y jugada en la zona donde se perdió la original 27-1/3
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo 26-1/4
- Bola jugada desde el lugar en que la bola original fue desplazada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento 20-7/1
- Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8.5
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Bola supuestamente perdida en bunker; el competidor dropa otra bola en bunker y la juega; la bola original es encontrada fuera del bunker 20-7c/3
- Competidor juega segunda bola de acuerdo con la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos al jugar la bola que no cuenta" 20-7c/5
- Ejemplo de grave infracción de la Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
- Un jugador juega segundo golpe, declara la bola injugable y vuelve al lugar de salida 28/6
- Ventaja significativa ganada cuando jugador juega golpe desde área medioambientalmente sensible definida como obstáculo de agua 33-8/44

Jugador invoca la Regla 3-3:
- ¿Cuenta el resultado con la segunda bola si la bola se dropa en lugar equivocado y se juega? 3-3/5
- Bola dropada en lugar equivocado pero no jugada; se invoca entonces la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/4
- Bola dropada en lugar equivocado y jugada; se invoca después la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/3
- Directrices para determinar qué bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3 3-3/0.5

Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2

Jugador que juega desde lugar equivocado por decisión del Comité:
- Jugador actúa según una decisión; posteriormente los hechos demuestran que la decisión es incorrecta 34-3/7
- Jugador procede según una decisión; posteriormente resulta que la versión de los hechos dada por el jugador es incorrecta 34-3/8
- Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error 34-3/3

Obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral:
- Agua accidental confundida con obstáculo de agua; bola original jugada aplicando la Regla de obstáculo de agua 25-1b/12
- Agua accidental confundida con obstáculo de agua; se juega bola sustituta aplicando la regla de obstáculo de agua 25-1b/13
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo 26-1/4
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3
- Determinado el punto por el que la bola debió cruzar por última vez el margen del obstáculo de agua se dropa y se juega una bola; posteriormente se comprueba que ese punto era equivocado 26-1/17
- Ejemplo de grave infracción de la Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
- Jugador ignorando que su bola está en obstáculo de agua se alivia de interferencia por hoyo de animal de madriguera 25-1b/26
- Obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16

Pedir prestado un palo para medir 20/2

MADERAS; ASTILLAS DE MADERA

Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; OBSTRUCCIONES

Camino o carretera con superficie artificial 24/9

Estatus de:
- Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
- Escalones de madera o de tierra 24/12
- Grava utilizada para superficie de camino 23/14
- Tablas de madera 24/11

MARCA COMERCIAL

Alinear el nombre de la marca de la bola con la línea de putt al reponer la bola 20-3a/2

Hacer girar una bola en green sin marcar su posición 18-2a/33

MARCA DE BOLA

Ver también MARCADOR DE BOLA; PIQUE DE BOLA

Bola empotrada en la parte interior de agujero:
- Bola clavada en la pared interior del agujero; toda la bola debajo de su borde 16/2
- Bola clavada en la parte interior del agujero; no está la totalidad por debajo del borde 16/3

Quitar rocío o escarcha en la línea de putt:
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35
- Quitar rocío o escarcha de la línea de putt 16-1a/3

Reparar las marcas de bolas (piques):
- Acciones que puede realizar un caddie 6-4/10
- Agujero dañado; procedimiento para el jugador 16-1a/6
- Impacto de bola situado en forma que ayuda al contrario 16-1c/2
- Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola 16-1a/16
- Pique de bola que está parcialmente dentro y parcialmente fuera de green, en la línea de juego 16-1c/1.5
- Reparar impactos de bola por segunda vez 16-1c/1

MARCA DE CLAVOS

Ver también DAÑO; GREEN; LÍNEA DE PUTT; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36

El jugador y su contrario o compañero competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro 1-3/3

Línea de putt:
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1

Penacho de hierba que se alza en la línea de putt:
- Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original 16-1a/17
- Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola 20-1/19
- Penacho de hierba que se alza en línea de putt cepillado para determinar si está suelto 16-1a/11

Reparar:
- Marca de clavo en la línea de putt aplastada al arreglar una tapa de agujero anterior 16-1a/16.5
- Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola 16-1a/16
- Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero 16-1c/4
- Significado de “único propósito de cuidar el campo” 1-2/0.7

MARCADOR

Ver también MARCADOR DE BOLA; RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

A petición del jugador la bandera es atendida por un árbitro, observador o marcador 17-1/3

Anotación del resultado del hoyo:
- Anotación en casilla equivocada del resultado de los hoyos; el marcador corrige el error cambiando en la tarjeta los números de los hoyos 6-6a/3
- Los resultados de los 9 primeros hoyos anotados en las casillas de los segundos y viceversa 6-6d/3

Competidor que abandona durante una vuelta y lleva los palos de otro competidor al que continúa marcando durante el resto de la vuelta 6-4/9

Competidor que juega varios hoyos sin marcador 6-6a/2

Competidor, distinto del marcador, que sabe que un jugador ha infringido las reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y en forma 33-7/9

Nombramiento de marcador:
- Competidor participante en una competición por golpes (Stroke Play) lo hace con dos jugadores que jugaban por hoyos (Match Play) 33-1/5
- Competidor solo, designa su marcador 6-6a/1

Resultado equivocado anotado por el marcador a conciencia:
- El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe 1-3/6
- Marcador que, a sabiendas, da por bueno un resultado equivocado pero el competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo 6-6a/5

Tarjeta de resultados:
- Cuándo se considera devuelta la tarjeta de resultados 6-6c/1

- El jugador y el marcador firman la tarjeta en lugares equivocados 6-6b/1
- El marcador desaparece con la tarjeta del competidor 6-6b/6
- Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor 6-6a/4
- Tarjeta corregida por el competidor después de que el marcador ha abandonado el lugar de entrega de tarjetas 6-6b/7
- Tarjeta firmada por marcador no designado por el Comité 6-6b/5

Un competidor de un grupo termina el hoyo después de que el juego haya sido suspendido durante el juego del hoyo 6-8b/3

MARCADOR DE BOLA

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA; PIQUE DE BOLA

Bola levantada en green, colocada delante de la marca y luego retrasada a su posición original 16-1a/17

Bola levantada en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2

Bola movida al retirar el marcador después de reponer la bola 20-3a/1

Bola repuesta en el green, pero no se quita el marcador y la bola después se mueve 20-4/1

Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola 20-1/19

Información equivocada que ocasiona que el contrario levante la marca de su bola 9-2/5

Jugador que coloca el marcador aproximadamente cinco centímetros detrás de la bola 20-1/20

Levantar el marcador:
- Bola marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; el contrario no está de acuerdo 20-1/3
- Marcador de bola levantado por causa ajena 20-1/9
- Marcador de bola levantado por el jugador al creer erróneamente que había ganado el hoyo 20-1/8

Lie de la bola alterado en el acto de marcar la posición de la bola 20-1/15.5

Marcador de bola aplastado por el contrario 20-1/6.5

Marcador de bola movido por viento o agua accidental durante una vuelta estipulada 20-1/10.5

Marcador de bola que ayuda a otro jugador 20-1/11

Método usado para marcar la posición de la bola 20-1/16

Mover el marcador accidentalmente:
- Marcador de bola movido accidentalmente por el caddie del contrario 20-1/7
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador 20-1/5.5
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos 20-1/12
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador en el proceso de marcar la bola 20-1/6

Posición de la bola:
- La posición de una bola es marcada antes de quitar una obstrucción, al quitar la marca la bola se mueve 24-1/5
- Tee que marca la posición de la bola del jugador desvía la bola del contrario 20-1/17

Si se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe 2-4/5

Significado de “directamente atribuible” en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

Tee que marca la posición de la bola del jugador desvía la bola del contrario 20-1/17

MARCAR LA POSICIÓN DE LA BOLA

Ver también MARCADOR DE BOLA

Acciones que puede realizar un caddie 6-4/10

Bola del jugador apoyada contra la bandera levantada antes de ser embocada; los demás del partido cogen sus bolas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo 30-3f/3

Bola en green levantada porque el jugador teme que se pueda mover 16-1b/1

Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original 3-3/13

Girar la bola:
- Hacer girar una bola en green sin marcar su posición 18-2a/33
- Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla 12-2/2

Golpear la bola hacia un lado después de marcar su posición, en lugar de levantarla 20-1/22

Jugador levanta la bola sin marcar su posición:
- Bola levantada en green por error creyendo es bola equivocada 20-1/1
- Competidor en desempate hoyo por hoyo da información equivocada 9-3/1
- El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo 2-5/3
- Jugador concede el partido debido a una equivocación suya sobre el resultado del contrario en el último hoyo 2-4/14

- Jugador que levanta la bola creyendo erróneamente que le han concedido el siguiente golpe 2-4/3
- Jugador que levanta su bola sin deber hacerlo debido a una mala interpretación de las instrucciones de un árbitro 34-3/3.5
- Posición de la bola levantada para identificación no marcada; la intención de levantarla no fue anunciada y la bola se limpió más de lo necesario para su identificación 21/4

Jugador que por error sustituye la bola en green; el error se descubre antes de jugar un golpe 15-2/2

La bola se mueve cuando:
- Bola golpeada con el pie accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia 20-1/13
- Bola movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca a la bola para levantarla 20-1/14
- La posición de una bola es marcada antes de quitar una obstrucción, al quitar la marca la bola se mueve 24-1/5

Lie de la bola alterado en el acto de marcar la posición de la bola 20-1/15.5

Marcador de bola:
- Colocar un objeto para marcar la posición de la bola en otro lugar que no sea detrás de la bola 20-1/19
- Información equivocada que ocasiona que el contrario levante la marca de su bola 9-2/5
- Jugador que coloca el marcador aproximadamente cinco centímetros detrás de la bola 20-1/20
- Marcador de bola aplastado por el contrario 20-1/6.5
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos 20-1/12
- Método usado para marcar la posición de la bola 20-1/16

Método usado para marcar la posición de la bola 20-1/16

Reclamaciones y disputas:
- Bola marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; el contrario no está de acuerdo 20-1/3
- El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo 2-5/3

Significado de “directamente atribuible” en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

Significado de “probar las condiciones del obstáculo” en la regla 13-4a 13-4/0.5

MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

Ver también COMITÉ; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; FUERA DE LÍMITES; LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; REGLAS LOCALES; TERRENO EN REPARACIÓN;VALLA

Declaración de zona como terreno en reparación durante una vuelta de competición 33-2a/2

En Obstáculo de agua:
- Área en la que ha de droparse la bola de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua lateral tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropar 26-1/19
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen 26/2
- Como marcar un green que es una isla 33-2a/10
- Considerar al mar y la playa como recorrido 33-2a/8
- Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
- Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
- Definición de un recinto de agua adyacente al campo 33-2a/11
- Dónde colocar las estacas o líneas que señalizan los obstáculos de agua 33-2a/4
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41
- Obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua 26/3.5
- Obstáculo de agua sin marcar 26/3
- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9
- Regla local para obstáculo de agua con un bunker adyacente 33-8/37.5
- Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo 33-8/15
- Regla local permitiendo alivio sin penalidad de obstáculo de agua 33-8/36
- Regla local permitiendo dropar en el lado del green de un obstáculo de agua cuando la bola no salva el obstáculo 33-8/2
- Regla local permitiendo dropar en obstáculo de agua detrás del punto donde se encuentra la bola injugable en el obstáculo 33-8/37
- Regla local tratando el rough como obstáculo de agua lateral 33-8/35

En el green:
- Bandera en forma cónica o con diámetros distintos 17/3
- Como marcar un green que es una isla 33-2a/10
- Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos 16/7
- Estatus de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando 25-3/1
- Indicador de posición del agujero en el green colocado en la bandera 17/1
- Mapa del green indicando la posición del agujero en el lugar de salida 33/6
- Utilización de banderas de distinto color para señalar la posición del agujero en el green 17/2

En el lugar de salida:
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Mapa del green indicando la posición del agujero en el lugar de salida 33/6
- Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos 11-5/2

Procedimientos y objetos que definen el fuera de límites:
- Bases de cemento de postes de valla de límites 24/3
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera 27/20
- Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define 33-2a/16
- Cuando una bola situada dentro de una valla de límites está fuera de límites 27/19
- Definición de un recinto de agua adyacente al campo 33-2a/11
- Desplazamiento de una estaca de fuera de límites 33-2a/20
- Escalones unidos a valla de límites 24/1
- Establecer la línea de límites dentro de la valla de la propiedad 33-2a/15
- Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5
- Fuera de límites interno entre hoyos 33-2a/12
- Fuera de límites interno se aplica sólo para la salida del lugar de salida 33-2a/14
- Límites alterados al quitar sin autorización una estaca de señalización de límites 33-2a/19
- Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta 33-2a/13
- Obstáculo de agua sin marcar 26/3
- Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites 24/4
- Puerta en valla de fuera de límites 27/18
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Regla local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo 33-8/38
- Soportes en ángulo y vientos de alambre que soportan la valla de límites 24/2
- Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1

Recomendaciones para marcar y definir:
- Consideración de los alcorques 33-2a/10.5

Regla local:
- Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define 33-2a/16
- Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
- Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Fuera de límites interno se aplica sólo para la salida del lugar de salida 33-2a/14
- Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta 33-2a/13
- Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas 33-8/31
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo 33-8/15
- Regla local permitiendo alivio sin penalidad de obstáculo de agua 33-8/36
- Regla local permitiendo dropar en el lado del green de un obstáculo de agua cuando la bola no salva el obstáculo 33-8/2
- Regla local permitiendo dropar en obstáculo de agua detrás del punto donde se encuentra la bola injugable en el obstáculo 33-8/37
- Regla local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo 33-8/38
- Regla local sobre daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
- Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22

MARGENES DE ÁREAS DE EL CAMPO

Bola declarada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua 28/4.5

Bunker:
- Arena desparramada fuera del margen del bunker 13/1
- Bola en el borde de un bunker colgando sobre la arena 13/3
- Bola que reposa sobre una obstrucción dentro de un bunker 13/5
- Consideración de un árbol en un bunker 13/2

Desbordamiento de un obstáculo de agua 25/2

Obstáculo de agua:
- Aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c (ii) 26-1/14
- Apoyar el palo fuera del obstáculo de agua para jugar un golpe dentro del obstáculo de agua 13-4/29
- Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua 13-4/30
- Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen 26/2
- Cuándo se considera que una bola está en un obstáculo de agua 26/1
- Desbordamiento de un obstáculo de agua 25/2
- Dónde colocar las estacas o líneas que señalizan los obstáculos de agua 33-2a/4
- El lado opuesto de un obstáculo de agua lateral considerado como obstáculo de agua 26-1/13
- Estatus de bola que toca el obstáculo de agua y otra parte del campo 26/1.5
- Hoyo de una estaca quitada que define un obstáculo de agua 25/18
- Insecto volando dentro de un obstáculo de agua 13-4/16.5
- Obstáculo de agua sin marcar 26/3
- Obstáculo marcado como obstáculo de agua en el sitio por el que la bola cruzó por última vez su margen y como obstáculo de agua lateral en el sitio en el que reposa la bola 26-1/12

Terreno en reparación:
- Bola situada fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el área del swing 25-1a/1
- Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación 25/10.7

MATCH INDIVIDUAL

Acuerdo:
- Acuerdo para la concesión de putts cortos 1-3/2
- Jugadores acuerdan concederse hoyos mutuamente 2-4/22
- Los jugadores acuerdan considerar un hoyo empatado durante el juego del mismo 2-1/1.5

Árbitro:
- Árbitro cambia una decisión después de que el jugador haya jugado una bola 34-2/6
- Árbitro invierte la decisión tomada en el último hoyo de un partido después de abandonar los jugadores el green 34-2/5
- Corrección de una decisión incorrecta por el árbitro en el Juego por Hoyos (Match Play) 34-2/7

Bola desviada o detenida por carro compartido por dos jugadores 19/1

Bola en reposo movida accidentalmente:
- Bola del contrario que, al quitarla después de concesión del golpe, mueve la bola del jugador 18-2a/18
- Bola movida accidentalmente por el contrario al jugar su bola 18-3b/1
- Bola movida por un carro de golf compartido por dos jugadores 18/8

Competidor que en el Juego por Golpes juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el competidor cuando es descubierto el error 34-3/3.3

Consejo:
- Consejo dado previa solicitud; penalidades en las distintas formas de juego 8-1/25
- Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) Cuatro Bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales 30-3/1

Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1

Cuando:
- Cuando un partido está “Oficialmente Anunciado” 2-5/14
- Vuelta estipulada en Match Play 2/2

Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) Cuatro Bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales 30-3/1

Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el partido 2-4/21

Heridas o problemas físicos:
- Aplazamiento de un partido final por lesión de un jugador 6-3a/1
- Interrupción del juego debido a problema físico 6-8a/3

Hoyo omitido inadvertidamente en Match Play; error descubierto después de terminar el partido 2-3/2

Imposibilidad de conocer la situación real de un match 34-3/5

Jugadores en match individual acompañados por un tercero 2/1

Los dos finalistas descalificados en Match Play (Juego por Hoyos) 33/3

Orden de Juego:
- Jugador juega fuera de turno en el Juego por Hoyos después de suspendido el juego por el Comité y después de que el contrario interrumpe el juego 6-8b/3.5
- Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe 11-4a/1
- Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida 10/4

Partidos Concurrentes Match Play y Stroke Play:
- Competidor participante en una competición por golpes (Stroke Play) lo hace con dos jugadores que jugaban por hoyos (Match Play) 33-1/5
- Un jugador en Match Play compite simultáneamente con una competición por golpes 33-1/6

MATERIAL APILADO PARA SER RETIRADO

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; GREENKEEPER (CUIDADOR DE CAMPO) Y HOYO HECHO POR GREENKEEPER; TERRENO EN REPARACIÓN

Agujas de pino apiladas para ser retiradas interfieren en la línea de juego después de dropar la bola para aliviarse del montón 25-1b/17

Estatus de:
- Árbol caído 23/7
- Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
- Hierba cortada 25/11
- Tocón de árbol 25/8

MÁXIMO ALIVIO POSIBLE

Ver también PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

Bola dropada por agua accidental en bunker en el punto de máximo alivio posible rueda a cualquier otro lugar 25-1b/6

Bunker totalmente en reparación 25/13

Explicación de “Máximo Alivio Posible” de agua accidental en bunker 25-1b/5

Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9

Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5

Opciones del jugador cuando un bunker está completamente cubierto de agua accidental 25-1b/8

MEDIR

Ver también DISTANCIA, INFORMACIÓN DE LA DISTANCIA, MARCADORES DE DISTANCIA

Bola movida al medir:
- Bola movida al medir para determinar si tiene que volver a ser dropada 18-6/1
- Bola movida por la bandera al medir 18-6/2

Distancia vertical:
- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola injugable en la base de un acantilado y el jugador desea dropar dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la bola 28/12
- Bola injugable en un árbol y el jugador opta por dropar dentro de la distancia de dos palos 28/11
- Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos 25-1b/23
- Bola situada en una obstrucción elevada 24-2b/11

Medidor de distancia en el carro de golf 14-3/1

Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio 25-1b/15

Medir palos de distancia 20-2b/2

Palo usado para medir 20/1

Pedir prestado un palo para medir 20/2

MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Ver también ÁREA O ESPACIO PARA EFECTUAR EL SWING; COLOCACIÓN (STANCE); LIE DE LA BOLA ALTERADO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT

Alterar las Condiciones Físicas:
- Ajuste de la bandera; derechos del jugador 17/4
- Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor 1-2/1.5
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero 1-2/3.5
- Jugador aplasta hierba mientras su bola rueda hacia la zona 1-2/8
- Jugador que crea y alisa pisadas en bunker antes de ejecutar un golpe 13-4/9
- Jugador que presiona la bola contra la superficie del green 1-2/9
- Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse 1-2/10
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13

- Romper arbusto en el área a la que puede rodar la bola después de droparla 1-2/3
- Significado de "único propósito de cuidar el campo" 1-2/0.7

Mejorar el área del swing:
- Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo 13-4/28
- Consideración de musgo o enredaderas en un árbol 13-2/37
- Espacio de swing a efectuar mejorado al reparar pique de bola hecho en el golpe anterior 13-2/21
- Espacio para efectuar el swing mejorado al quitar obstrucción inamovible 13-2/15
- Explicación de "Colocarse limpiamente" 13-2/1
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15
- Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5
- Mejorar el área del swing a efectuar al romper una rama; el área del swing utilizado finalmente no estaba afectado por la rama 13-2/24
- Mejorar el espacio para efectuar el swing moviendo un objeto fijo en crecimiento situado fuera de límites 13-2/19
- Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites 13-2/18
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13
- Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto 13-2/26
- Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing 13-2/20
- Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing 13-2/17
- Rama rota al subir el palo y el swing se interrumpe 13-2/14.5
- Reponer o quitar una chuleta que no está suelta del todo 13-2/5
- Romper una rama que interfiere en la subida del palo en el lugar de salida 13-2/14
- Sacudir agua de una rama que interfiere con la subida del palo 13-2/23

Mejorar el área en la cual se va a dropar o colocar la bola:
- Chuletas repuestas en una zona en la que tiene que droparse una bola 13-2/4.5
- Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar 13-2/10
- Quitar arena o tierra suelta del área de dropaje 13-2/11

Mejorar el lie o la posición de la bola:
- Alisar irregularidades en bunker después de jugar el golpe pero antes de sacar la bola 13-4/36
- Doblar hierba al quitar un impedimento suelto 13-2/13
- Empleado del campo rastrilla un bunker mientras la bola está en él 13-2/4
- Explicación de "Colocarse limpiamente" 13-2/1
- Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola 23-1/7
- Impedimentos sueltos que afectan al lugar de reposo de la bola quitados mientras la bola está levantada 23-1/8
- Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo 13-2/12
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5
- Jugador que después de fallar un golpe en el lugar de salida aplasta irregularidades del mismo antes de ejecutar el siguiente golpe 13-2/2
- Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo 13-4/3.5
- La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción 13-2/15.5
- Lie de la bola mejorado en el recorrido al desplazarse arena de detrás de la bola en la subida del palo 13-2/9
- Marcador de bola movido accidentalmente por el jugador 20-1/5.5
- Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites 13-2/18
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35
- Rastrillo arrojado a un bunker antes del golpe 13-4/21
- Reanudación del juego desde donde fue interrumpido; reposo de la bola alterado por causas naturales 6-8d/1
- Reponer o quitar una chuleta que no está suelta del todo 13-2/5
- Reposo de bola en bunker alterado antes de la reanudación del juego 6-8d/2
- Romper un trozo de hierba detrás de la bola en el lugar de salida 13-2/3
- Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27
- Tocar hierba en un obstáculo con el palo en swing de práctica 13-4/4

Mejorar el stance o área pretendida de stance:
- El área de colocación que intenta un jugador está afectada por el golpe de otro jugador 13-2/8.7
- Explicación de "Colocarse limpiamente" 13-2/1
- Jugador autorizado por las Reglas para jugar en cualquier dirección "Toma Limpiamente su Colocación" 13-2/1.5

- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la bola en el obstáculo 13-4/13.5
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13

Mejorar la línea de juego:
- Arreglo de irregularidades en un bunker situado entre la bola y el agujero 13-2/28
- Barrer agua accidental de la línea de juego 13-2/34
- Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada 13-2/31
- Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor 1-2/1.5
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- Empeorar y después restaurar la Línea de Juego 13-2/29
- Cuándo está repuesta una chuleta 13-2/7
- Jugador considera la bola injugable en búnker, anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker y luego rastrilla el búnker en su nueva línea de juego 13-4/35.8
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1
- Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3
- Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro 13-2/32
- Probar las condiciones de un bunker antes de decidir si jugar a través del mismo 13-2/30
- Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35
- Reposición de chuleta en su huella, en la línea de juego 13-2/6

Mejorar la línea de putt:
- Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36
- El jugador camina sobre su línea de putt 16-1a/12
- Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero competidor 1-2/1
- Quitar agua accidental del agujero 16-1a/4
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35

Significado de “mejorar” en la Regla 13-2 13-2/0.5

MUROS

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS; OBSTRUCCIONES; PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO;VALLA

Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define 33-2a/16

Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7

Estatus de:
- Consideración de los alcorques 33-2a/10.5
- Piedra caída de un muro de contención de un obstáculo de agua 24/6

Medir palos de distancia 20-2b/2

Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro 13-2/32

Tocar la pared de tierra pelada de un bunker en la subida del palo 13-4/34

OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; FUERA DE LÍMITES; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO

Al aliviarse de una obstrucción inamovible incidentalmente se alivia de una valla de límites 24-2b/6

Bola arrastrada por corriente de agua:
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8

Bola dropada queda en reposo y a continuación rueda fuera de límites 20-2c/3.5

Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12

Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites 18-2a/3

Bola en tubería de drenaje subterránea:
- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1

Bola provisional jugada desde un punto más cercano al agujero que la bola original debido que el jugador creía, erróneamente, que su bola original, que era visible, estaba fuera de límites 27-2c/3

Bola que entra en una madriguera:
- Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos 25-1b/23

- Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites 25-1b/24

Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera 27/20

Cuando una bola situada dentro de una valla de límites está fuera de límites 27/19

Definición de un recinto de agua adyacente al campo 33-2a/11

Establecer la línea de límites dentro de la valla de la propiedad 33-2a/15

Estatus de:
- Bases de cemento de postes de valla de límites 24/3
- Desplazamiento de una estaca de fuera de límites 33-2a/20
- Escalones unidos a valla de límites 24/1
- Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5
- Puerta en valla de fuera de límites 27/18
- Soportes en ángulo y vientos de alambre que soportan la valla de límites 24/2

Fuera de límites interno entre hoyos 33-2a/12

Golpear la bola con tan solo un centímetro de subida de palo 14-1/4

Límites alterados al quitar sin autorización una estaca de señalización de límites 33-2a/19

Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41

Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites 13-2/18

Mover la bola situada contra una valla golpeando el otro lado de la valla 14-1/5

Obstáculo de agua sin marcar 26/3

Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias 24-2b/17

Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites 24/4

Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing 13-2/20

Quitar estacas o postes de límites:
- Jugador que quita un poste de fuera de límites en la línea de juego pero lo repone antes de jugar 13-2/25
- Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing 13-2/17

Regla local:
- Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define 33-2a/16
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Regla local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo 33-8/38

Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1

Volverse atrás de acuerdo con la Regla de injugable 28/5

OBSERVADOR

Ver también ÁRBITRO; COMITÉ

A petición del jugador la bandera es atendida por un árbitro, observador o marcador 17-1/3

OBSTÁCULOS DE AGUA

Ver también BOLA PROVISIONAL; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO;SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

Aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c (ii) 26-1/14

Agua Accidental confundida con obstáculo de agua:
- Agua accidental confundida con obstáculo de agua; bola original jugada aplicando la Regla de obstáculo de agua 25-1b/12
- Agua accidental confundida con obstáculo de agua; se juega bola sustituta aplicando la regla de obstáculo de agua 25-1b/13

Apoyar el palo en obstáculo mientras se espera para jugar 13-4/2

Apoyar el palo:
- Apoyar el palo en obstáculo mientras se espera para jugar 13-4/2
- Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua 13-4/30
- Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo 13-4/28
- Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua 13-4/8
- Jugador que limpia la cabeza del palo en un obstáculo de agua estando su bola en el obstáculo 13-4/40
- Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo 13-4/3.5
- Jugador toca el suelo del obstáculo durante la búsqueda de la bola en la creencia que ella está en el obstáculo cubierta por impedimentos sueltos 12-1/4
- Tocar el suelo en un obstáculo en varios swings de práctica 13-4/3
- Tocar hierba en un obstáculo con el palo en swing de práctica 13-4/4

- Tocar una piedra sólidamente empotrada en un obstáculo con el palo en la subida del palo 13-4/6

Áreas medioambientalmente sensibles:
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Jugador que entra en un área medio ambientalmente sensible para recuperar una bola 33-8/42
- Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41
- Ventaja significativa ganada cuando jugador juega golpe desde área medioambientalmente sensible definida como obstáculo de agua 33-8/44

Bola considerada injugable:
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua 28/4.5
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo 28/4
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua; se dropa otra bola en el obstáculo pero el jugador se percata del error antes de jugar 20-7/2.5

Bola empotrada en un obstáculo levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5

Bola en obstáculo accidentalmente tocada con el palo pero no movida 13-4/12

Bola en reposo movida:
- Bola arrastrada fuera de límites por la corriente en obstáculo de agua 26-1/7
- Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
- Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocando en bunker 18-2b/3
- Bola se mueve en el agua de un obstáculo de agua después de colocarse 14-6/1
- Jugador desplaza su bola con el pie mientras la busca en agua, en un obstáculo de agua 12-1/5
- Tocar en la subida del palo un montículo de tierra hecho por un animal de madriguera en un bunker 13-4/15

Bola jugada después de tomar alivio bajo la Regla de obstáculo de agua:
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces se encuentra la bola original en el obstáculo y se juega y termina el hoyo como segunda bola 26-1/5
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo 26-1/4
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3

Bola no encontrada:
- Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua sin que se sepa o sea prácticamente seguro que la bola está en el obstáculo; después la bola se encuentra en el obstáculo 26-1/3.5
- Bola dropada según la regla de obstáculo de agua sin que sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original 26-1/3.7
- Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia 26/6

Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua 1-4/7

Bola provisional:
- Bola provisional jugada solamente para el caso en que la original pueda estar en un obstáculo de agua 27-2a/2
- Bola provisional utilizada como bola en juego estando la original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1
- Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional 34-3/3.7
- Jugador que juega bola provisional creyendo que la bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua luego descubre que no hay posibilidad de que se haya perdido fuera del obstáculo 27-2a/2.5
- La posibilidad de que la bola original pueda estar en obstáculo de agua no excluye el poder jugar bola provisional 27-2a/2.2

Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia 26/6

Bola que vuelve a obstáculo de agua desde un obstáculo al lado del green 26-1/6

Caddie que levanta la bola de un obstáculo de agua sin autorización del jugador 26-1/9

Cambiar la opción de alivio:
- Bola dropada de acuerdo con una opción de la Regla de bola injugable golpea al jugador; el jugador desea cambiar de opción de alivio 20-2a/6
- Cambiar de opción de alivio cuando hay que volver a dropar 20-2c/5
- Cambio de opción de alivio después de dropar la bola en lugar equivocado 20-6/2
- Jugador dropa una bola bajo las Reglas y posteriormente desea reponer la bola en su posición original 20-6/5

- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16

Colocar la bola:
- Colocar la bola en lugar de droparla cuando está claro que rodará a un obstáculo, etc. 20-2c/3
- En lugar de dropar la bola para evitar que ruede al agua, colocarla en el talud del obstáculo de agua 26-1/10

Comprobación de la situación de la bola del contrario antes de Jugar 9-2/16

Cuándo es necesario adelantarse para establecer "práctica seguridad" 26-1/1.3

Cuándo se considera que una bola está en un obstáculo de agua 26/1

Cuando se ha preparado el golpe en un obstáculo 18-2b/2

Desbordamiento de un obstáculo de agua 25/2

Estatus de:
- Desbordamiento de un obstáculo de agua 25/2
- Estatus de bola que toca el obstáculo de agua y otra parte del campo 26/1.5
- Estatus de cosas en crecimiento enraizadas dentro de Área Medioambientalmente Sensible 33-8/44.5
- Estatus de la parte movible de una manguera de drenaje 24-2b/15.3
- Hoyo de una estaca quitada que define un obstáculo de agua 25/18
- Insecto volando dentro de un obstáculo de agua 13-4/16.5
- Piedra caída de un muro de contención de un obstáculo de agua 24/6

Explicación de las opciones bajo la Regla 26-2:
- Bola jugada desde obstáculo viene a reposar en el mismo obstáculo tras salir del obstáculo 26-2/2
- Explicación de las opciones de juego de las Reglas 26-2a y 26-2b 26-2/1

Grave infracción:
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Ejemplo de grave infracción de la Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
- Ventaja significativa ganada cuando jugador juega golpe desde área medioambientalmente sensible definida como obstáculo de agua 33-8/44

Impedimentos sueltos:
- Bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
- En un obstáculo la parte superior de una bola está tapada por hojas pero otra parte de la misma se ve desde otro ángulo 12-1/3
- Impedimento suelto movido en un obstáculo de agua; el jugador decide entonces jugar de fuera del obstáculo de agua 13-4/17
- Impedimento suelto, que afecta al reposo de la bola, movido 20-3b/8
- Mover accidentalmente impedimentos sueltos en un obstáculo 13-4/13
- Para quitar una obstrucción en un obstáculo sería necesario mover un impedimento suelto 1-4/5
- Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua 13-4/16

Insecto volando dentro de un obstáculo de agua 13-4/16.5

Jugador ignorando que su bola está en obstáculo de agua se alivia de interferencia por hoyo de animal de madriguera 25-1b/26

Jugador procediendo bajo la Regla de obstáculo de agua dropa la bola en otro obstáculo 26-1/2

Jugador que dijo a su contrario que iba a proceder bajo la Regla de obstáculo de agua cambia de idea después de jugar su contrario 9-2/13

Los jugadores inadvertidamente intercambian sus bolas recogidas de un obstáculo de agua 15-1/4

Marcar y definir:
- Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen 26/2
- Como marcar un green que es una isla 33-2a/10
- Considerar al mar y la playa como recorrido 33-2a/8
- Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
- Definición de un recinto de agua adyacente al campo 33-2a/11
- Dónde colocar las estacas o líneas que señalizan los obstáculos de agua 33-2a/4
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41
- Obstáculo de agua sin marcar 26/3

- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9

Obstáculo de agua lateral:
- Aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c (ii) 26-1/14
- Área en la que ha de droparse la bola de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua lateral tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropar 26-1/19
- Bola dropada que rueda fuera del área prescrita para dropar 20-2c/1
- Bola movida dentro de límites por la corriente de agua en obstáculo de agua lateral 26-1/8
- Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
- Determinado el punto por el que la bola debió cruzar por última vez el margen del obstáculo de agua se dropa y se juega una bola; posteriormente se comprueba que ese punto era equivocado 26-1/17
- Ejemplo de grave infracción de la Regla de obstáculo de agua lateral 26-1/21
- El lado opuesto de un obstáculo de agua lateral considerado como obstáculo de agua 26-1/13
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Imposibilidad de dropar en sitio que no sea más cerca del agujero del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua lateral 26-1/18
- Obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua 26/3.5
- Obstáculo de agua tratado como obstáculo de agua lateral 26-1/11
- Obstáculo marcado como obstáculo de agua en el sitio por el que la bola cruzó por última vez su margen y como obstáculo de agua lateral en el sitio en el que reposa la bola 26-1/12
- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9
- Permitir dropar en el lado opuesto al lugar donde se encuentra la bola en obstáculo de agua lateral 26-1/20
- Procedimientos de alivio de obstáculo de agua lateral 26-1/15
- Punto por donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua lateral determinado y la bola dropada; después se comprueba ser un punto equivocado 26-1/16
- Regla local tratando el rough como obstáculo de agua lateral 33-8/35

Orden de Juego:
- Orden de juego cuando dos bolas se han perdido en un obstáculo de agua lateral 10/3
- Orden de juego cuando las dos bolas están en un obstáculo lateral de agua y los dos jugadores se alivian 10/2

Probar las condiciones del obstáculo de agua:
- Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo 13-4/3.5
- Significado de “probar las condiciones del obstáculo” en la regla 13-4a 13-4/0.5
- Tocar hierba en un obstáculo con el palo en swing de práctica 13-4/4

Regla local:
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Obstáculos de agua, bola provisional jugada bajo la Regla 26-1 Ap. I-B-1
- Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo 33-8/15
- Regla local permitiendo alivio sin penalidad de obstáculo de agua 33-8/36
- Regla local permitiendo dropar en el lado del green de un obstáculo de agua cuando la bola no salva el obstáculo 33-8/2
- Regla local permitiendo dropar en obstáculo de agua detrás del punto donde se encuentra la bola injugable en el obstáculo 33-8/37
- Regla local tratando el rough como obstáculo de agua lateral 33-8/35

Si el lie original puede ser el “lie más cercano y similar” 20-3b/7

Significado de:
- Significado de “detrás de” en la Regla 26-1 26-1/1.5
- Aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c (ii) 26-1/14
- Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1

Sustitución de la bola cuando se vuelve a dropar 20-6/4

Zonas de dropaje Ap. I-B-8

OBSTRUCCIONES

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MADERAS; ASTILLAS DE MADERA; PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

Abrir las puertas de un granero para jugar a través del granero 24-2b/15

Área de swing que se pretende:
- Espacio para efectuar el swing mejorado al quitar obstrucción inamovible 13-2/15

- Obstrucción en terreno en reparación interfiere con el swing del jugador 24-2b/10

Bandera:
- Bandera quitada colocada en el suelo seguidamente levantada 17-1/7
- Bola alojada en el trapo sujeto a la bandera 17/6

Bola desviada:
- Bola desviada por un poste indicador 19-1/1
- Regla local para bola desviada por cabeza de aspersor 33-8/12

Bola empotrada en el lugar de salida 25-2/8

Bola en bolsa de plástico se mueve cuando la bolsa es movida a otra posición por el viento 18-1/7

Bola erróneamente sustituida al ser dropada; corrección del error 20-6/3

Bola jugada en terreno en reparación se pierde en la misma zona 25-1c/3

Bola levantada y dropada aliviándose de una obstrucción movible 18-2a/4

Bola reposando en la parte elevada de una obstrucción inamovible 24-2b/11

Bunker:
- Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2
- Bola que reposa sobre una obstrucción dentro de un bunker 13/5
- Dónde deben colocarse los rastrillos, dentro o fuera de los bunkers Misc/2
- Jugador que después de invocar la primera opción de la Regla 25-1b (ii) quiere acogerse a la segunda 25-1b/9
- Jugador que levanta la bola bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) después desea proceder bajo la segunda opción 24-2b/5
- Piedra utilizada como parte del drenaje de un bunker 24/7

Carreteras y caminos; superficies artificiales:
- ¿Cuenta el resultado con la segunda bola si la bola se dropa en lugar equivocado y se juega? 3-3/5
- Camino o carretera con superficie artificial 24/9
- Competidor juega segunda bola sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3 y que no informa al Comité de los hechos 3-3/6.5
- Grava utilizada para superficie de camino 23/14
- Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido 2-5/8.5
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida 33-8/20

Colocación:
- Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar 20-2c/0.5
- Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario 24-2b/9.5
- Jugador incapaz físicamente de determinar el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/3.5

Cuándo un impedimento suelto se transforma en obstrucción 23/1

Después de aliviarse de una obstrucción interfiere una segunda obstrucción 24-2b/9

Dropar por obstrucción; se obtiene alivio adicional:
- Al aliviarse de una obstrucción la bola que estaba en rough se dropa en calle 24-2b/8
- Bola dropada que rueda fuera del área prescrita para dropar 20-2c/1
- Jugador que dropa una bola inmediatamente después de que el Comité haya reanudado el juego, seguidamente la levanta bajo la Regla 6-8d (ii) 6-8d/3

El palo de un jugador golpea una obstrucción inamovible durante el golpe después de tomar alivio 20-2c/6

Estaca que sujeta árbol rota al intentar quitarla 13-2/16

Estacas de límites:
- Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites 18-2a/3
- Desplazamiento de una estaca de fuera de límites 33-2a/20
- Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5
- Quitar una estaca de fuera de límites que interfiere en el swing 13-2/17

Estatus de:
- Abrir las puertas de un granero para jugar a través del granero 24-2b/15
- Bases de cemento de postes de valla de límites 24/3
- Bola abandonada 24-1/2
- Bola colgando del borde del agujero se mueve cuando se quita la bandera 16-2/4
- Camino o carretera con superficie artificial 24/9
- Césped elevado por tubería enterrada 24/14
- Coche aparcado 24/8

- Condición de las barras de salida después del primer golpe 11-2/1
- Consideración de los alcorques 33-2a/10.5
- Escalones de madera o de tierra 24/12
- Estatus de la parte movible de una manguera de drenaje 24-2b/15.3
- Grava utilizada para superficie de camino 23/14
- Interferencia en el suelo de una línea de cal o de pintura 24-2b/20
- Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites 24/4
- Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing 13-2/20
- Pera medio comida 23/3
- Puerta en valla de fuera de límites 27/18
- Soportes en ángulo y vientos de alambre que soportan la valla de límites 24/2
- Tablas de madera 24/11
- Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana 24-2b/14

Interferencia mental por obstrucción 24-2a/1

Jugador con derecho a alivio por obstrucción inamovible levanta la bola y entonces:
- Jugador con derecho a aliviarse levanta la bola; entonces el jugador repone la bola y la juega desde su posición original 18-2a/12
- Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable 18-2a/12.5

La posición de la bola empeora al quitar una obstrucción; el jugador repone la obstrucción 13-2/15.5

La posición de una bola es marcada antes de quitar una obstrucción, al quitar la marca la bola se mueve 24-1/5

Mejorar la línea de juego:
- Al aliviarse de una obstrucción que interfiere con el swing incidentalmente proporciona alivio de la intervención en la línea de juego 24-2b/7
- Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro 13-2/32

Objetos artificiales fuera de límites:
- Interferencia por un objeto artificial inamovible situado fuera de límites 24-2b/21
- Objeto artificial movible situado fuera de límites 24-1/3

Obstrucciones inamovibles temporales Ap. I-B-7a

Piedras:
- Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro 13-2/32
- Piedra caída de un muro de contención de un obstáculo de agua 24/6
- Piedra utilizada como parte del drenaje de un bunker 24/7

Puente:
- Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua 13-4/30
- Bola situada en una obstrucción elevada 24-2b/11

Puerta de edificio en posición de cerrada o abierta 24-2b/15.5

Punto más cercano de alivio:
- Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción 20-2c/0.7
- Bola equidistante de dos puntos que cumplen los requisitos de la regla de terreno en reparación 25-1b/16
- Cuándo es necesario volver a dropar si una bola dropada de acuerdo con la Regla 24-2b rueda más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio pero no más cerca de donde reposaba originalmente 20-2c/1.7
- Determinando el “Punto más Cercano de Alivio” 24-2b/1
- Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador incapaz físicamente de determinar el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/3.5
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 25-1b/2
- Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el “Punto Más Cercano de Alivio” 20-2c/0.8
- Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio 25-1b/15
- Palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente 24-2b/4
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19

Quitar la obstrucción:

- Causa ajena quita una obstrucción inamovible de la línea de juego de un jugador 13-2/33
- Para quitar una obstrucción en un obstáculo sería necesario mover un impedimento suelto 1-4/5

Regla Local:
- Obstrucciones temporales inamovibles Ap. I-B-7a
- Obstrucciones temporales inamovibles (líneas eléctricas y cables temporales) Ap. I-B-7b
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19
- Regla local concediendo alivio de cajas de control de riego en la línea de juego 33-8/17
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Regla local considerando que todas las estacas del campo son obstrucciones inamovibles 33-8/16
- Regla local para bola desviada por cabeza de aspersor 33-8/12
- Regla local para bola desviada por cable eléctrico 33-8/13
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo 33-8/15
- Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida 33-8/20
- Regla local proporcionando alivio de vista de una valla protectora cerca de la línea de juego 33-8/18
- Regla local que trata obstrucciones inamovibles temporales como obstrucciones inamovibles u obstrucciones inamovibles temporales 33-8/45
- Zonas de dropaje Ap. I-B-8

Se sabe o es prácticamente seguro:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1

Si un jugador tiene derecho a alivio si:
- Golpe a bola impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua accidental 24-2b/19
- Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias 24-2b/17
- Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal no razonable en las circunstancias 24-2b/18
- Obstrucción que interfiere pero la bola está injugable por otra causa 24-2b/16

Significado de:
- Aclaración del punto por donde la bola “cruzó por última vez los límites más amplios” en una condición anormal del terreno 25-1c/1.5
- Camino o carretera con superficie artificial 24/9
- Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1

Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27

Sujetar la bola donde está mientras se quitan obstrucciones 24-1/4

Tubería de drenaje:
- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1

Valla de límites:
- Al aliviarse de una obstrucción inamovible incidentalmente se alivia de una valla de límites 24-2b/6
- Bases de cemento de postes de valla de límites 24/3
- Escalones unidos a valla de límites 24/1
- Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites 24/4
- Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing 13-2/20
- Puerta en valla de fuera de límites 27/18
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Soportes en ángulo y vientos de alambre que soportan la valla de límites 24/2
- Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1
- Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1

Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana 24-2b/14

OCÉANO

Considerar al mar y la playa como recorrido 33-2a/8

OMISIÓN (NO COMPARECER)

Ver también CONCESIÓN; HOYO EMPATADO

Después de ganar:
- El Ganador de un partido quiere concedérselo a su contrario 2-4/19
- Jugador que continuaba en la fase por hoyos es descalificado por resultado erróneo en la vuelta de clasificación 34-1b/8

Después de no comparecer ante el contrario:

- Jugador no puede jugar su partido en la fecha indicada; se cambia la fecha y el jugador pide su readmisión 2-4/20

Partido decidido por acuerdo de los jugadores después de jugarlo en forma errónea 33-1/4

ORDEN DE JUEGO

Ver también GOLPE CANCELADO O RECLAMADO; JUGAR FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no 30-1/1

Bolas provisionales jugadas fuera de turno desde el lugar de salida 10-3/1

Competidor que se opone a que un compañero competidor patee fuera de turno 10-2b/1

Competidores en Juego por Golpes (Stroke Play) que se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno pero no con el propósito de dar una ventaja a uno de ellos 10-2c/2

Determinar el honor:
- Determinación del honor en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) cuando se juega a suma y mejor 30/3
- Determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en disputa 10-1a/2
- Determinación del honor en el Juego por Hoyos (Match Play) con hándicap 10-1a/1
- Determinación del honor en Stroke Play con hándicap 10-2a/1
- Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe 11-4a/1

Four-ball (Cuatro Bolas):
- Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no 30-1/1
- Determinación del honor en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) cuando se juega a suma y mejor 30/3
- Hasta qué punto puede un bando jugar en el orden que consideren mejor 31-4/2
- Jugador con derecho a patear se coloca en la línea de putt de otro jugador 30-3b/1
- Jugador que renuncia a su turno de juego; circunstancias bajo las que puede completar el hoyo 31-4/1
- Renuncia al turno de patear en Cuatro Bolas por hoyos (Match Play) 30-3b/2

Golpes jugados fuera de turno:
- Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no 30-1/1
- Bola jugada desde el lugar de salida fuera de turno abandonada y se juega otra en orden correcto 10-2c/1
- Jugador a quien se requiere para que levante su bola que interfería, en lugar de levantarla juega fuera de turno 10-1c/2
- Jugador que atiende la bandera a un contrario es golpeado por la bola del compañero del contrario que juega fuera de turno 30-3f/5
- Jugador que juega fuera de turno desde el lugar de salida en un tres bolas por hoyos (Match Play) 30-2/1
- Los jugadores se ponen de acuerdo para salir fuera de turno para ahorrar tiempo 10-1a/3

Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2

Hoyos jugados en orden incorrecto:
- Jugadores juegan dos hoyos no incluidos en la vuelta estipulada 3/2
- Salida de jugadores por los lugares de salida del 1 y del 10 33-1/3
- Tres hoyos jugados en orden incorrecto en Match Play 2-1/5

Jugar desde fuera del lugar de salida o desde lugar de salida equivocado en Match Play (Juego por Hoyos):
- Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado 11-5/3
- Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play) 29-1/1
- Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe 11-4a/1

Orden de juego cuando ambas bolas están en:
- Orden de juego cuando dos bolas están en terreno en reparación y los dos jugadores se alivian 10/1
- Orden de juego cuando dos bolas se han perdido en un obstáculo de agua lateral 10/3
- Orden de juego cuando las dos bolas están en un obstáculo lateral de agua y los dos jugadores se alivian 10/2

Orden de juego para una bola provisional desde otro sitio que no sea el lugar de salida 10/4

Petición al jugador de que repita el golpe retirada después de que el contrario juegue su golpe 10-1c/1

Procedimiento para que el árbitro determine qué bola está más lejos del agujero 10-1b/1

Retener la información de los golpes que se llevan hasta que corresponda jugar al contrario 9-2/4

ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

Bola jugada desde fuera del lugar de salida:

- Bola jugada desde fuera del lugar de salida en Foursome por hoyos (Match Play) 29-1/1
- Jugador que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe 29-1/2

Bola provisional:
- Bola provisional jugada en Foursome por compañero a quien no le toca 29-1/4
- Quién juega la bola provisional en Foursome 29-1/3

En Foursome jugador que falla la bola:
- Jugador que falla accidentalmente la bola al jugar el golpe 29-1/6
- Jugador que falla intencionadamente la bola para que su compañero juegue sobre el agua 29-1/7

En Foursome los compañeros de bando sacan en el mismo lugar de salida 29-1/9

Los compañeros a quienes no correspondía salen del lugar de salida en un Foursome Match Play 29-2/1

Orden de juego en Foursome por golpes (Stroke Play) cuando se juega bola equivocada 29-1/8

Orden de juego si el jugador mueve accidentalmente la bola después de preparar el golpe 29-1/5

Un bando sale en tres hoyos en orden incorrecto y entonces se hace la reclamación 29-2/2

PALOS

Ver también APOYAR EL PALO; EMPUÑADURA Y EMPUÑAR; ESTATUS DE OBJETOS; GOLPE

Apoyar el palo:
- Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5
- Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua 13-4/8

Apoyar el palo en obstáculo mientras se espera para jugar 13-4/2

Bola desviada o detenida por los palos de diferente bando pero llevados en la misma bolsa 19-2/5

Bola movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca a la bola para levantarla 20-1/14

Caddie que contrata a un muchacho para que lleve todos los palos del jugador excepto el putter 6-4/4

Cambiar las características de juego de los palos:
- Cinta de plomo aplicada a la cabeza del palo o a la varilla antes de comenzar una vuelta 4-1/4
- Cinta de plomo aplicada a la cabeza del palo o a la varilla durante una vuelta 4-2/0.5
- Competidor que cambia el peso de un palo durante una vuelta; la infracción se descubre después de cerrar la competición 34-1b/4
- Las características de juego de un palo cambiadas mientras el juego estaba suspendido; el error se descubre antes de reanudar el juego 4-2/2
- Material aplicado a la cabeza del palo para reducir el brillo o para protección 4-1/5
- Modificación de la penalidad por embocar un putt corto con un palo cuyas características de juego han cambiado pero no en el curso normal del juego 4-3/4

Cara del palo:
- Aplicación de saliva a la cara de un palo 4-2/4
- Aplicación de tiza a la cara del palo 4-2/3
- Bola que cae sobre la cara del palo después de un golpe y queda adherida al mismo por el barro 14-4/1
- Bola que golpea una tubería y de rebote es desviada por la cara del palo 14-4/2
- Bola que queda adherida a la cara del palo después de un golpe 1-4/2
- Especificaciones de estrías y perforaciones en vigor desde el 1 de Enero de 2010 incluyendo Condición de la Competición 4-1/1

Cuándo se considera añadido un palo 4-4a/1

Condición de la competición requiriendo el uso de:
- Condiciones de la competición requieren el uso de driver de conformidad con la lista de drivers permitidos Ap. I-C-1ª
- Especificaciones de estrías y perforaciones en vigor desde el 1 de Enero de 2010 incluyendo Condición de la Competición 4-1/1

Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7

Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro- bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales. 30-3/1

El jugador sostiene el palo con la mano izquierda y mueve la bola golpeando con la otra mano la varilla 14-1/6

El jugador vuelve al lugar de salida para recoger un palo olvidado 6-7/1

Empuñadura (Grip):
- Cambio de palos debido a empuñaduras mojadas 4-3/5
- Mantener una bola en la mano contra la empuñadura al patear 14-3/6
- Miembros artificiales 14-3/15

Ensamblar componentes de palos durante la vuelta estipulada 4-4a/15

Esparadrapo 14-3/8

Estatus de:

- Consideración de la persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carrito (Trolley) 6-4/2.5
- Ensamblar componentes de palos durante la vuelta estipulada 4-4a/15
- Estado de los palos adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva 4-4a/16
- Estatus de un "Chipper" 4-1/3

Exceso de palos:
- Jugador lleva trozos de un palo roto 4-4a/14
- Palo de un jugador puesto en la bolsa de otro jugador, por error, durante la suspensión del juego 4-4a/5.5
- Palo en exceso colocado en la bolsa del jugador 4-4a/6
- Palo en exceso declarado fuera de juego antes de la vuelta y situados en el suelo del coche de golf 4-4c/1
- Recoger un palo perdido por otro jugador 4-4a/8
- Se descubre el exceso de palos antes de que el jugador juegue del lugar de salida del segundo hoyo pero después de haber jugado su contrario o compañero competidor 4-4a/11
- Si el jugador puede usar un palo que lleva en exceso para sustituir un palo dañado en el desarrollo normal del Juego 4-4c/2

Golpear la bola con movimiento tipo billar 14-1/2

Indicar alineamiento o distancia:
- El jugador pone en línea el palo de su compañero antes de que éste ejecute el golpe 14-2/1
- Jugador que coloca una marca para indicar la distancia en un golpe corto 8-2a/3
- Palo colocado en el suelo para la alineación de los pies 8-2a/1

Infracción de la regla de 14 palos:
- Aclaración sobre las penalidades en Match Play 4-4a/9
- Competidor que extravía su putter toma prestado el del compañero competidor 4-4a/12
- Ejemplos de decisiones cuando se juega simultáneamente Cuatro Bolas Juego por Golpes (Stroke Play) y competición individual. 31/1
- Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) Cuatro Bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales 30-3/1
- Estatus de los palos adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva 4-4a/16
- Infracción de la Regla de 14 palos descubierta después de la conclusión del partido pero antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente 2-5/5.5
- Infracción de la Regla de 14 palos en Juego por Golpes (Stroke Play) descubierta en el hoyo 8; donde se aplica la penalidad 4-4a/10
- Jugadores que dejan de aplicar una penalidad a sabiendas 1-3/4
- Competidor usa inadvertidamente y lleva posteriormente el palo del compañero-competidor 4-4a/5
- Palo en exceso colocado en la bolsa del jugador 4-4a/6
- Palo en exceso declarado fuera de juego antes de la vuelta y situados en el suelo del coche de golf 4-4c/1
- Se descubre el exceso de palos antes de que el jugador juegue del lugar de salida del segundo hoyo pero después de haber jugado su contrario o compañero competidor 4-4a/11
- Tomar prestado el putter del compañero 4-4b/1

Jugador que limpia la cabeza del palo en un obstáculo de agua estando su bola en el obstáculo 13-4/40

Jugador que patea con una mano y mantiene su equilibrio con otro palo sostenido en la otra 14-3/9

Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo 13-4/3.5

Jugador retirado durante una vuelta:
- Competidor que abandona durante una vuelta y lleva los palos de otro competidor por el resto de la vuelta 6-4/9
- Ejemplos de decisiones cuando se juega simultáneamente Cuatro Bolas Juego por Golpes (Stroke Play) y competición individual 31/1

Jugar un golpe con la parte de atrás de la cabeza del palo 14-1/1

Llevar los palos de compañeros en una bolsa 4-4a/4

Marcar la posición del agujero con un palo 17-3/6

Medir usando un palo:
- Medir palos de distancia 20-2b/2
- Palo usado para medir 20/1
- Pedir prestado un palo para medir 20/2

Miembros artificiales 14-3/15

Objeto colocado al lado o detrás de la bola para indicar la línea 8-2a/2

Otro caddie o un amigo lleva los palos del jugador mientras su caddie vuelve al lugar de salida con el guante del jugador 6-4/4.5

Palo dañado; cuando está permitida su sustitución:
- Jugador que comienza con 13 palos rompe su putter por enfado y lo sustituye 4-3/8
- Material en el interior de la cabeza de una madera metálica separado de la parte de fuera 4-1/2
- Palo dañado en el curso normal del juego se rompe en pedazos al repararlo 4-3/3

- Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario 4-3/9.5
- Palo roto al ser usado como bastón 4-3/7
- Palo roto debido al hábito de golpear la cabeza del palo contra el suelo 4-3/9
- Sustitución de un palo roto en el campo de prácticas durante una suspensión del juego 4-3/11

Palo detenido en la bajada por causa distinta a la voluntad del jugador 14/1

Palo no conforme:
- Ejemplos de decisiones en Juego por Hoyos (Match Play) cuatro- bolas simultáneos con juego por hoyo (Match Play) individuales. 30-3/1
- Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play) 34-3/1.5
- Material aplicado a la cabeza del palo para reducir el brillo o para protección 4-1/5

Palo usado como plomada 14-3/12

Palos de entrenamiento:
- Llevar un palo de entrenamiento recargado de peso 4-4a/7
- Uso de dispositivos de estiramiento 14-3/10.5
- Uso de instrumento de entrenamiento durante una vuelta 14-3/10

Patear con el extremo opuesto del putter 14-1/3

Pedir prestado palos:
- Competidor que extravía su putter toma prestado el del compañero competidor 4-4a/12
- Jugador practica con un palo de otro jugador 4-4a/13
- Pedir prestado un palo para medir 20/2
- Tomar prestado el putter del compañero 4-4b/1

Punto más cercano de alivio:
- Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción 20-2c/0.7
- Determinando el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/1
- Diagramas ilustrativos del "Punto de Alivio más Cercano" 25-1b/2
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2
- Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el "Punto Más Cercano de Alivio" 20-2c/0.8
- Palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente 24-2b/4

Rotura del palo durante el swing:
- Cabeza del palo separada de la varilla en la bajada 14/3
- El palo se rompe en la bajada; se termina el swing pero se falla la bola; la cabeza del palo cae y mueve la bola 14/5
- Palo que se rompe en la bajada; se detiene el swing justo antes de llegar a la bola; la cabeza del palo cae y mueve la bola 14/4
- Palo que se rompe en la subida; swing terminado 14/2

Significado de:
- Significado de "Reparar" 4-3/2
- Significado de daños producidos en el "Curso Normal del Juego" 4-3/1

Sustituir palos; cuando está permitido:
- Cambio de palos debido a empuñaduras mojadas 4-3/5
- Cambio de palos entre vueltas en un match a 36 hoyos (Juego por Hoyos) 4-4a/2
- Sustitución de un palo para un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 4-3/12
- Sustitución de un Palo perdido durante una Vuelta 4-3/10
- Sustitución de un palo roto en el campo de prácticas durante una suspensión del juego 4-3/11

Tocar agua accidental en el bunker con un palo 13-4/7

Utilizar más de un palo para efectuar un golpe 14-1/7

PARAGUAS, SOMBRILLA

Mientras juega el golpe el jugador mantiene un paraguas sobre su cabeza 14-2/2

Portador de paraguas empleado además del caddie 6-4/5

PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO

Ver también MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; MUROS; OBSTRUCCIONES; PUERTA, VENTANA;VALLA

Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua 13-4/30

Comité:
- Al aliviarse de una obstrucción inamovible incidentalmente se alivia de una valla de límites 24-2b/6
- Obstrucciones; carreteras y caminos Ap. I-A-5c
- Obstrucciones; general Ap. I-A-5a
- Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1

Dudando si una carretera es una obstrucción o parte integrante del campo:

- Competidor juega segunda bola sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3 y que no informa al Comité de los hechos 3-3/6.5
- ¿Cuenta el resultado con la segunda bola si la bola se dropa en lugar equivocado y se juega? 3-3/5

Estatus de:
- Consideración de los alcorques 33-2a/10.5
- Escalones unidos a valla de límites 24/1

Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido 2-5/8.5

Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro 13-2/32

Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana 24-2b/14

PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ

Ver también CIERRE DE LA COMPETICIÓN; COMITÉ; PENALIDADES MÚLTIPLES (SITUACIONES)

Autoridad para suprimir o modificar una penalidad de descalificación 33-7/1

Barra de salida movida por el jugador 11-2/2

Condiciones de la Competición:
- Condición que exige el uso de una bola que esté en la lista de bolas homologadas; penalidad por infracción 5-1/2
- Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7
- Infracción de la Condición Antidopaje descubierta después de cerrarse la competición 34-1b/9

Error del Comité:
- Competidor informado erróneamente de que cancele el golpe 34-3/1.3
- Corrección de decisión incorrecta 34-3/1
- Descalificación aplicada erróneamente al ganador de una competición; el error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron para el primer puesto 34-1b/5

Horario de salida:
- Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a 6-3a/1.5
- Horario de salida; todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2
- Jugadores que comienzan antes de tiempo 6-3a/5
- Significado de “Horario de Salida” 6-3a/2.5

Información incorrecta sobre Reglas 9/1

Regla Local:
- Regla local obligando a aliviarse bajo penalidad de una plantación de árboles jóvenes 33-8/29
- Regla local para green provisional suprime el requisito de embocar 33-8/1
- Regla local permitiendo dropar en el lado del green de un obstáculo de agua cuando la bola no salva el obstáculo 33-8/2
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27
- Regla local suprimiendo la penalidad por golpear con la bola a bandera no atendida 33-8/11

Si el Comité debería imponer penalidad:
- Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador 33/8
- Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad 33-7/7
- Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5
- Competidor que repetidamente repone la bola más cerca del agujero 33-7/6
- Información incorrecta sobre Reglas 9/1
- Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego 6-8b/5
- Jugador juega fuera de turno en el Juego por Hoyos después de suspendido el juego por el Comité y después de que el contrario interrumpe el juego 6-8b/3.5
- Jugador que juega a distinto sitio del agujero para ayudar al compañero 30-3f/6
- Negativa a identificar la bola 27/13
- No corregir conscientemente el error del contrario sobre la situación del partido; qué es lo que constituye información equivocada 9-2/12

Si el Comité puede no aplicar o modificar una penalidad:
- Competidor desconocedor de una penalidad, entrega un resultado equivocado; si está justificado el anular o modificar la penalidad 33-7/4.5
- Competidor que no firma la tarjeta debido a falta de tiempo concedido por el Comité 33-7/3
- Competidor que practica en el campo de la competición después de una vuelta clasificatoria y posteriormente ha de jugar un desempate el mismo día 7-1b/3
- El Juego es suspendido por el Comité; competidor que no reanuda el juego en el momento ordenado por el Comité 6-8b/6
- Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro 33-7/5

- Los jugadores se ponen de acuerdo para salir fuera de turno para ahorrar tiempo 10-1a/3
- Modificación de la penalidad por embocar un putt corto con un palo cuyas características de juego han cambiado pero no en el curso normal del juego 4-3/4
- Modificación de penalidad por entregar tarjeta con resultado erróneo 33-7/4
- Modificación de penalidad por no terminar un hoyo en Juego por Golpes (Stroke Play) (Juego por Golpes) 33-7/2
- Suprimir una penalidad por practicar en el campo 7-1b/2
- Un golpe de práctica jugado en el campo antes de una vuelta de competición por golpes 7-1b/1
- Usar una bola no conforme a las especificaciones 5-1/1

Significado de "Seria Infracción de Etiqueta" 33-7/8

PENALIDADES MÚLTIPLES (SITUACIONES)

Aplicar principios generales para múltiples infracciones a las Reglas:
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15
- Jugador infringe la misma Regla antes y después del golpe 1-4/14
- Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples 1-4/12
- Jugar dos bolas equivocadas diferentes entre golpes con una bola en juego 15-3b/2

Bola de un competidor jugada por su compañero-competidor; competidor sustituye otra bola en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con la bola original desde el lugar correcto 20-7c/4

Bola desviada o detenida:
- Bola detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie 19-2/1
- La bola del competidor golpea a su bolsa y después a su caddie 19-2/7
- La bola del jugador golpea a su caddie que está fuera de límites y queda fuera de límites 19-2/4
- La bola del jugador golpea a su caddie y queda en reposo fuera de límites 19-2/2

Bola dropada de forma incorrecta y en lugar equivocado 20-2a/3

Bola en reposo movida:
- Bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
- Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega 18-2a/21.3
- Bola que se mueve antes de preparar el golpe y es detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la bola rueda 19-2/1.5
- Bola que se mueve después de preparar el golpe y es detenida por el palo del jugador 18-2b/12

Bola jugada:
- Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia 15/8
- Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8.5
- Jugar dos bolas equivocadas diferentes entre golpes con una bola en juego 15-3b/2

Bola levantada:
- Bola cambiada durante el juego de un hoyo para facilitar la identificación 15/6.5
- Bola dropada levantada y vuelta a dropar cuando debería haberse jugado como reposaba, la bola levantada de nuevo y colocada 18-2a/10
- Bola levantada y lanzada a un estanque por enfado 18-2a/13.5
- Caddie que por propia iniciativa levanta la bola para identificación 18-2a/14
- Posición de la bola levantada para identificación no marcada; la intención de levantarla no fue anunciada y la bola se limpió más de lo necesario para su identificación 21/4

Bunker u obstáculo de Agua:
- Agua accidental confundida con obstáculo de agua; se juega bola sustituta aplicando la regla de obstáculo de agua 25-1b/13
- Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo 13-4/28
- Bola en obstáculo se mueve cuando se quita impedimento suelto 13-4/15
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- Significado de "probar las condiciones del obstáculo" en la regla 13-4a 13-4/0.5
- Tocar el suelo en un obstáculo en varios swings de práctica 13-4/3

Estatus de los palos adicionales llevados para el jugador y de la persona que los lleva 4-4a/16

Infracción a la Regla de 14 palos en dos o más hoyos:
- Aclaración sobre las penalidades en Match Play 4-4a/9
- Infracción de la Regla de 14 palos en Juego por Golpes (Stroke Play) descubierta en el hoyo 8; donde se aplica la penalidad 4-4a/10

Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples 1-4/12

Jugador que juega fuera de barras en Foursome por golpes (Stroke Play); el compañero vuelve a jugar el golpe 29-1/2

PERRO

Bola desviada o detenida por un perro en el green:
- Bola que se había jugado desde fuera del green desviada o cogida por un perro en el green 19-1/6
- En el green un perro coge o desvía la bola jugada desde el mismo green 19-1/7

PIEDRAS, ROCAS Y GRAVA

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; IMPEDIMENTOS SUELTOS; MUROS

Bola fuera del bunker; piedra en éste en la línea de juego aplastada o quitada 13-2/31

Bola movida por una piedra desalojada por:
- Bola movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o del contrario 18-1/8
- Impedimento suelto desplazado por el swing de prácticas del jugador mueve la bola 18-2a/20.5

Camino o carretera con superficie artificial 24/9

Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5

Doblar hierba al quitar un impedimento suelto 13-2/13

El jugador se prepara una colocación pero corrige el error antes de ejecutar un golpe 13-3/5

Estatus de:
- Grava utilizada para superficie de camino 23/14
- Piedra caída de un muro de contención de un obstáculo de agua 24/6
- Piedra utilizada como parte del drenaje de un bunker 24/7

Mejorar la Línea de Juego por quitar una piedra de un muro 13-2/32

Piedra grande que sólo puede moverse con gran esfuerzo 23-1/2

Piedras en bunker Ap. I-B-5

Sólidamente empotradas:
- Significado de “sólidamente empotrado” en la definición de “impedimentos sueltos” 23/2
- Tocar una piedra sólidamente empotrada en un obstáculo con el palo en la subida del palo 13-4/6

Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27

PIQUE DE BOLA

Ver también BOLA EMPOTRADA; MARCA DE BOLA

Bola:
- Bola que salta de su pique y vuelve a él 25-2/1
- Cuando una bola está empotrada en el terreno 25-2/3
- Levantar la bola para determinar la aplicación de una regla 20-1/0.7

Cuando una bola está empotrada en el terreno 25-2/0.5

El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor 13-2/8

Pique de bola lleno de agua accidental 25/3

Reparar:
- Espacio de swing a efectuar mejorado al reparar pique de bola hecho en el golpe anterior 13-2/21
- Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar 13-2/10
- Significado de “mejorar” en la Regla 13-2 13-2/0.5

PLAYA

Considerar al mar y la playa como recorrido 33-2a/8

PLAY-OFF Y EMPATES

Match Play (Juego por Hoyos):
- El verdadero ganador del partido no reclama y acepta jugar hoyos extra 2-5/7
- Los jugadores creen erróneamente que el partido está empatado al terminar el hoyo 18 y juegan hoyos extra sin que se haga reclamación 2-5/6
- Los jugadores deciden la forma de desempatar al no hacerlo el Comité 33-6/4

Stroke Play (Juego por Golpes):
- Competición por golpes a 36 hoyos a jugar en dos campos; jugador que al terminar la primera vuelta, practica en ese campo y posteriormente ha de jugar un desempate en ese campo 7-1b/4
- Competidor en desempate hoyo por hoyo da información equivocada 9-3/1
- Competidor que practica en el campo de la competición después de una vuelta clasificatoria y posteriormente ha de jugar un desempate el mismo día 7-1b/3
- Descalificación en un desempate 3/1
- Determinación del ganador y los puestos en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-6/3
- El compañero-competidor levanta la bola del competidor concediéndole el siguiente golpe en un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 18-4/3
- Formación de grupos para desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 33-3/4

- Sustitución de un palo para un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 4-3/12
- Tarjetas de resultados para desempates "a muerte súbita" 33-5/1

POSTE DE DIRECCIÓN

Ver también ESTATUS DE OBJETOS

Bola desviada por un poste indicador 19-1/1

PRÁCTICA

Ver también SWING DE PRÁCTICAS

Antes o Entre Vueltas:
- Competición por golpes (Stroke Play) a 54 hoyos en días consecutivos; la segunda vuelta se cancela y un competidor practica en el campo después de la cancelación 7-1b/6
- Competición por golpes a 36 hoyos a jugar en dos campos; jugador que al terminar la primera vuelta, practica en ese campo y posteriormente ha de jugar un desempate en ese campo 7-1b/4
- Competidor practica el putt en el green del hoyo 18 inmediatamente después de acabar la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) que se juega en días sucesivos 7-2/8
- Competidor practica el putt en el tercer green después de terminar el hoyo durante la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos 7-1b/7
- Competidor que practica en el campo de la competición después de una vuelta clasificatoria y posteriormente ha de jugar un desempate el mismo día 7-1b/3
- El caddie de un competidor practica o prueba la superficie de los greenes antes de una vuelta por golpes (Stroke Play) 7-1b/5
- Jugador que escucha música o una retransmisión durante la vuelta 14-3/17
- Partido interrumpido por acuerdo en el lugar de salida del hoyo 13 y no puede reanudarse hasta el día siguiente; si los jugadores pueden jugar los doce primeros hoyos antes de reanudar el partido 7-2/11
- Un golpe de práctica jugado en el campo antes de una vuelta de competición por golpes 7-1b/1

Durante la Vuelta:
- Continuar el juego de un hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) después de decidido el resultado del hoyo 7-2/1.5
- Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1
- El jugador efectúa un putt de práctica después de que él y su compañero han terminado el hoyo pero antes de que lo hagan sus contrarios 30/6
- El jugador practica el putt fuera del green mientras espera su turno 7-2/3
- El jugador, después de haber levantado su bola, dropa una bola donde está la de su compañero y juega un golpe de práctica 30-3f/7
- Explicación de “Golpes Jugados al Continuar el Juego de un Hoyo” 7-2/1.7
- Golpear Una Bola de plástico antes de Jugar su Bola en Juego 7-2/4
- Golpear una bola de prácticas para devolverla al campo de prácticas 7-2/5
- Jugador descalificado para el siguiente hoyo, lo juega 30-3f/8
- Jugador en una competición Cuatro Bolas practica el putt en el green del último hoyo jugado después de que su compañero haya jugado desde el siguiente lugar de salida 30-3f/12
- Jugador encuentra una bola y la golpea hacia el jugador que la perdió 7-2/5.5
- Jugador practica con un palo de otro jugador 4-4a/13
- Jugador que en un Foursome por hoyos (Match Play) practica el putt en el green del hoyo anterior después de que su compañero haya salido del siguiente lugar de salida 29/3
- Jugador que golpea por enfado una bola del grupo que le sigue 1-4/4
- Patear en la calle mientras se espera para jugar a green 7-2/2
- Práctica entre hoyos (Nota 2 a la Regla 7) Ap. I-C-6b
- Sujetar una bola en la mano contra la empuñadura para swings de prácticas o para golpes de prácticas 14-3/6.5
- Sustitución de un palo roto en el campo de prácticas durante una suspensión del juego 4-3/11
- Un competidor practica el putt en el tercer green en un campo de 9 hoyos durante una competición por golpes (Stroke Play) a 18 hoyos 7-2/9

Juego suspendido por el Comité; jugador desea practicar tras la reanudación 7-2/12

Partido interrumpido por acuerdo en el lugar de salida del hoyo 13 y no puede reanudarse hasta el día siguiente; si los jugadores pueden jugar los doce primeros hoyos antes de reanudar el partido 7-2/11

Suprimir una penalidad por practicar en el campo 7-1b/2

Un swing de práctica desaloja bola abandonada 7-2/7

PREMIO (GANADOR)

Debido a un error del Comité:
- Competidor que gana una prueba con un hándicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después 6-2b/3
- Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador 34-1b/6

- Descalificación aplicada erróneamente al ganador de una competición; el error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron para el primer puesto 34-1b/5
- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2

Jugador descalificado:
- Competidor descalificado para la competición hándicap reclama el premio scratch 33-1/13
- Si un jugador descalificado en Match Play (Juego por Hoyos) tiene derecho a un premio que ha ganado antes de la descalificación 33/7

PREPARAR EL GOLPE

Apoyar el palo:
- Apoyar el palo fuera del obstáculo de agua para jugar un golpe dentro del obstáculo de agua 13-4/29
- Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5
- Colocar la cabeza del palo delante de la bola en la preparación del golpe 18-2b/5.5
- Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua 13-4/8
- Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo 13-2/12

Bola dropada incorrectamente se mueve al preparar el golpe: el jugador levanta después su bola y la dropa correctamente 20-2a/4

Bola movida antes de preparar el golpe:
- Bola que se mueve después de la colocación pero antes de preparar el golpe 18-2b/1
- Bola que se mueve después de que el jugador apoya el palo en el suelo a una corta distancia detrás de la bola, pero antes de apoyar el palo en el suelo inmediatamente detrás de la bola 18-2b/4
- Bola que se mueve después de que el jugador se ha colocando en bunker 18-2b/3
- bola repuesta y en reposo es movida depuse por el viento 18-1/12

Bola movida después de preparar el golpe:
- bola en el rough que se mueve hacia abajo después de preparar el golpe y la bola no permanece quieta al reponerla 20-3d/3
- bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola jugada 15/7
- Bola movida por otra causa después de preparar el golpe 18-2b/11
- Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5
- Bola que se mueve después de preparar el golpe y es detenida por el palo del jugador 18-2b/12
- bola que se mueve después de preparar el golpe y va a parar fuera de limites 18-2b/9
- Bola que se mueve después de que el jugador haya preparado el golpe y luego se haya retirado 18-2b/7
- Bola se mueve en el agua de un obstáculo de agua después de colocarse 14-6/1
- Colocar la cabeza del palo delante de la bola en la preparación del golpe 18-2b/5.5
- competidor invoca la Regla 3-3; segunda bola jugada primero 3-3/14
- después de preparado el golpe en el green, la bola se mueve al quitar un impedimento suelto 23-1/12
- El jugador prepara el golpe, se retira, levanta la bola y la repone; entonces la bola se mueve 18-2b/8
- la bola cae en el agujero después de preparar el golpe 18-2b/10

Bola original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe 11-3/3

Bola que oscila en la preparación del golpe 18/2

Colocación en bunker:
- Colocación en bunker efectuada sin palo 13-4/24
- Significado de “probar las condiciones del obstáculo” en la regla 13-4a 13-4/0.5

Cuándo se ha preparado el golpe:
- Bola se mueve en el agua de un obstáculo de agua después de colocarse 14-6/1
- Cuándo ha preparado el golpe el jugador que patea "a lo amazona" 18-2b/5.7
- Cuando se ha preparado el golpe en un obstáculo 18-2b/2

Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee 11-3/1

Orden de juego si el jugador mueve accidentalmente la bola después de preparar el golpe 29-1/5

Tocar agua accidental en el bunker con un palo 13-4/7

PROBAR LAS CONDICIONES (TEST OR TESTING)

En bunker u obstáculo de agua:
- Alisar irregularidades en bunker después de jugar el golpe pero antes de sacar la bola 13-4/36
- Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua 13-2/30
- Bola jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropar otra bola 13-4/37
- Colocación en bunker efectuada sin palo 13-4/24
- Colocarse firmemente en bunker a distancia de la bola para simular el próximo golpe 13-4/26

- Jugador que usa un bastón o un palo para entrar o salir de un obstáculo cuando su bola reposa en el obstáculo 13-4/3.5
- Rastrillo arrojado a un bunker antes del golpe 13-4/21
- Significado de "probar las condiciones del obstáculo" en la regla 13-4a 13-4/0.5
- Tocar hierba en un obstáculo con el palo en swing de práctica 13-4/4

En el Green:
- Barrer impedimentos sueltos de la línea de putt con la palma de la mano 16-1a/9
- El caddie de un competidor practica o prueba la superficie de los greenes antes de una vuelta por golpes (Stroke Play) 7-1b/5
- El caddie raspa la superficie del green pero el jugador no obtiene beneficio de ello 16-1d/6
- El jugador concede a su contrario su próximo golpe y quita la bola golpeándola a lo largo de su propia línea de putt 16-1d/2
- El jugador concede el putt a su contrario y hace rodar o golpea la bola hacia él 16-1d/1
- El jugador repone su bola en el punto del que la levantó haciéndola rodar con un palo 16-1d/3
- Frotar la bola contra el green para limpiarla 16-1d/5
- Golpear la bola hacia un lado después de marcar su posición, en lugar de levantarla 20-1/22
- Probar la humedad de la superficie del green detrás de la bola 16-1d/4

Jugador que dropa una bola para determinar dónde puede rodar la bola original si la dropa 20-2a/8

Significado de "probar las condiciones del obstáculo" en la regla 13-4a 13-4/0.5

PROBLEMAS FISICOS

Ver también CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS

Aplazamiento de un partido final por lesión de un jugador 6-3a/1

Interrumpir el juego:
- Interrupción del juego debido a problema físico 6-8a/3
- Interrupción del juego para refrescarse 6-8a/2.5

Jugador con la muñeca derecha vendada por lesión introduce un dedo de la mano izquierda en la venda de la mano derecha 14-3/7

Miembros artificiales 14-3/15

Palo Roto al ser usado como Bastón 4-3/7

Utilización de dispositivos de ayuda para el swing por razones médicas 14-3/15.5

PUENTE

Apoyar el palo sobre un puente en un obstáculo de agua 13-4/30

Bola situada en una obstrucción elevada 24-2b/11

PUERTA, VENTANA

Abrir las puertas de un granero para jugar a través del granero 24-2b/15

Puerta de edificio en posición de cerrada o abierta 24-2b/15.5

Puerta en valla de fuera de límites 27/18

Ventana del club abierta y bola jugada a través de la ventana 24-2b/14

PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

Ver también MÁXIMO ALIVIO POSIBLE

Agua accidental en el green:
- Agua accidental en el green; dónde puede aliviarse el jugador de la intervención si la bola reposa en green y el punto más cercano de alivio está fuera de green 25-1b/10.5
- Agua accidental en green; punto más cercano de alivio está fuera de green 25-1b/10

Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2

Determinar el punto más cercano de alivio:
- Bola equidistante de dos puntos que cumplen los requisitos de la regla de terreno en reparación 25-1b/16
- Determinando el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/1
- Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7
- Diagramas ilustrativos del "Punto de Alivio más Cercano" 25-1b/2
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador incapaz físicamente de determinar el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/3.5
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2

- Nido de pájaro que interfiere con el golpe 1-4/9
- Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

El palo de un jugador golpea una obstrucción inamovible durante el golpe después de tomar alivio 20-2c/6

Línea de juego:
- Al aliviarse de una obstrucción que interfiere con el swing incidentalmente proporciona alivio de la intervención en la línea de juego 24-2b/7
- Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3

Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio 25-1b/15

Palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente 24-2b/4

Regla local:
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19
- Regla local permitiendo alivio de surcos que rodean el green 33-8/24
- Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33

Si está permitido de dos condiciones en una sola vez:
- Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez 25-1b/11.5
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5

Si se debe volver a dropar:
- Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción 20-2c/0.7
- Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar 20-2c/0.5
- Bola dropada que rueda fuera del área prescrita para dropar 20-2c/1
- Bola que ha de ser dropada en bunker se dropa fuera y rueda dentro 25-1b/7
- Cuándo es necesario volver a dropar si una bola dropada de acuerdo con la Regla 24-2b rueda más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio pero no más cerca de donde reposaba originalmente 20-2c/1.7
- Después de aliviarse de una obstrucción para un golpe hacia green, la obstrucción interfiere con la colocación para un golpe de costado necesario 24-2b/9.5
- Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el "Punto Más Cercano de Alivio" 20-2c/0.8

RAÍCES

Ver también ÁRBOL O ARBUSTO

Cuándo está repuesta una chuleta 13-2/7

Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación 25/10.7

Jugador que falla la bola y la declara injugable 28/7

Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto 13-2/26

Obstrucción que interfiere pero la bola está injugable por otra causa 24-2b/16

Penacho de hierba que se alza en línea de putt cepillado para determinar si está suelto 16-1a/11

Regla local proporcionando alivio de raíces de árbol 33-8/8

Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27

RASTRILLO

Ver también BUNKER; ESTATUS DE OBJETOS; LÍNEA DE JUEGO; MEJORAR EL REPOSO DE LA BOLA, EL ÁREA DE LA COLOCACIÓN, O SWING QUE PRETENDE, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; OBSTRUCCIONES

Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero 20-3d/2

Bola detenida o desviada por rastrillo sostenido por el caddie del jugador 19-2/10

Empeorar y después restaurar la Línea de Juego 13-2/29

Dónde deben colocarse los rastrillos, dentro o fuera de los bunkers Misc./2

Rastrillo arrojado a un bunker antes del golpe 13-4/21

Significado de "probar las condiciones del obstáculo" en la regla 13-4a 13-4/0.5

RAYOS

Ver también CONDICIONES METEOROLÓGICAS; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO; SITUACIONES PELIGROSAS

Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición 30-3e/1

Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7

Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego 6-8b/5

Suspensión del juego debido a situación de peligro (Nota a la Regla 6-8b) Ap. I-C-5

RECLAMACIONES Y DISPUTAS

Ver también ÁRBITRO; COMITÉ; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS DE APLICAR POR EL COMITÉ

Bola que proporciona ayuda, levantada por el contrario y repuesta a petición; la bola del jugador golpea a la de su contrario y éste reclama el hoyo 22/5

Contrario o compañero-competidor disputa reclamación del jugador que su bola está inservible para el Juego 5-3/8

Cuando un partido está "Oficialmente Anunciado" 2-5/14

Desacuerdo con la decisión:
- Desacuerdo con la decisión del árbitro 34-2/4
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; El jugador infringe la misma Regla antes del golpe. 1-4/13
- Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor 6-6a/4
- Segunda bola jugada a pesar de una decisión en contra 3-3/2

Después de cerrada la competición en Juego por Golpes (Stroke Play):
- Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5
- Competidor que cambia el peso de un palo durante una vuelta; la infracción se descubre después de cerrar la competición 34-1b/4
- En Stroke Play no se rectifica el juego de bola equivocada; se descubre el error después de cerrar la competición 34-1b/3
- Resultado entregado sin anotar una penalidad 34-1b/1
- Resultado equivocado en la vuelta de clasificación descubierto durante la fase por hoyos 34-1b/7
- Se descubre que el competidor no ha firmado la tarjeta después de cerrada la competición 34-1b/2

Después de que se haya concluido el match:
- El Jugador acepta una reclamación equivocada y la disputa después de haberse anunciado el resultado 2-5/10
- Hándicap erróneo usado en un partido por equivocación; el error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado 6-2a/5
- Información falsa dada después de jugar el último hoyo; reclamación presentada después de publicar el resultado 2-5/11
- Infracción de la Regla de 14 palos descubierta después de la conclusión del partido pero antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente 2-5/5.5
- Hoyo omitido inadvertidamente en Match Play; error descubierto después de terminar el partido 2-1/3
- Jugador concede el partido después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15
- Jugador que omite una penalidad al indicar a su contrario el resultado del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el partido 9-2/10
- Reclamación válida hecha a tiempo después de la concesión del partido 2-4/16

Determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en disputa 10-1a/2

Discusión sobre si un jugador ha jugado en el lugar de salida fuera de marcas 34-3/4

Error del Comité:
- Corrección de decisión incorrecta 34-3/1
- Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador 34-1b/6
- Descalificación aplicada erróneamente al ganador de una competición; el error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron para el primer puesto 34-1b/5
- El Comité no penaliza a jugador que infringe la condición de ritmo de juego en la creencia que el jugador había perdido ya el hoyo 34-3/2
- Jugador que en el Juego por Hoyos juega desde lugar equivocado basado en una decisión incorrecta; procedimiento para el Jugador cuando es descubierto el error 34-3/3

Estado del partido mal interpretado:
- El verdadero ganador del partido no reclama y acepta jugar hoyos extra 2-5/7

- Imposibilidad de conocer la situación real de un match 34-3/5
- Jugadores que creían que el match había acabado se dan cuenta más tarde de que iban empatados 2-3/1
- Los jugadores creen erróneamente que el partido está empatado al terminar el hoyo 18 y juegan hoyos extra sin que se haga reclamación 2-5/6

Hándicap:
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5
- Hándicap erróneo usado a sabiendas en Juego por Golpes (Stroke Play); el error se descubre después de cerrar la competición 6-2b/2
- Hándicap erróneo usado en Juego por Golpes (Stroke Play) por error; se descubre después de cerrar la competición 6-2b/1
- Hándicap erróneo usado en un partido por equivocación; el error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado 6-2a/5
- No determinar el hándicap antes de empezar un partido 6-2a/1
- Punto de hándicap extra tomado por error en un partido; consideración de reclamación posterior 2-5/13
- Reclamación de punto de hándicap después de conceder el hoyo 6-2a/4
- Se reclama punto de hándicap en hoyo equivocado; el error se descubre antes de terminar el hoyo 6-2a/3

Infracción de las reglas por el contrario:
- Jugadores que dejan de aplicar una penalidad a sabiendas 1-3/4
- Jugadores que ignoran que se ha Incurrido en penalidad 1-3/5
- Procedimiento para una reclamación válida 2-5/2

Jugador que ha alcanzado la tercera eliminatoria de una competición por hoyos (Match Play) descalificado por ponerse de acuerdo para excluir Reglas en la primera eliminatoria 34-1a/1

Jugador que juega la bola de su compañero; el error se descubre después de que los contrarios han jugado los siguientes golpes 30-3c/4

Jugadores aceptan una decisión equivocada dada por alguien de fuera del Comité sobre una reclamación válida y continúan el partido 2-5/8

Jugadores en match individual acompañados por un tercero 2/1

No incluir penalidad en el resultado:
- Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5
- Jugador que continuaba en la fase por hoyos es descalificado por resultado erróneo en la vuelta de clasificación 34-1b/8
- Jugadores que ignoran que se ha Incurrido en penalidad 1-3/5
- Resultado entregado sin anotar una penalidad 34-1b/1

Partido suspendido por la lluvia; Uno de los jugadores quiere continuar y el otro no:
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; posteriormente uno de los contrarios quiere reanudarlo, pero el otro no accede por considerar el campo impracticable 6-8a/6
- Partido interrumpido por acuerdo debido a la lluvia; uno de los contrarios quiere posteriormente reanudarlo y el otro no, aun cuando el campo está practicable 6-8a/5

Reclamación invalida:
- El verdadero ganador del match no reclama y acepta jugar hoyos extra 2-5/7
- Información equivocada dada después de jugar el último hoyo; reclamación presentada después de publicar el resultado 2-5/11
- Jugador concede el partido después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15
- Jugador que concede el hoyo en base a una reclamación no válida 2-4/12
- Jugadores que creían que el match había acabado se dan cuenta más tarde de que iban empatados 2-3/1
- Los jugadores creen erróneamente que el match está empatado al terminar el hoyo 18 y juegan hoyos extra sin que se haga reclamación 2-5/6
- Reclamación inválida no discutida 2-5/5

Reclamación posterior:
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada y el compañero levanta la suya; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/2
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada; el error se descubre en el hoyo siguiente y el contrario reclama el hoyo anterior 9-2/8
- El jugador gana el hoyo con su bola después de haber jugado una bola equivocada; el contrario presenta la reclamación tarde 2-5/4
- El verdadero ganador del match no reclama y acepta jugar hoyos extra 2-5/7
- Información equivocada dada después de jugar el último hoyo; reclamación presentada después de publicar el resultado 2-5/11

- Infracción de la Regla de 14 palos descubierta después de la conclusión del partido pero antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente 2-5/.5.5
- Jugador concede el match después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15
- Jugador que está de acuerdo con su contrario que habían empatado el hoyo se da cuenta después de que lo había ganado; el jugador hace entonces la reclamación 2-5/9
- Jugador que omite una penalidad al indicar a su contrario el resultado del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el match 9-2/10
- Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido 2-5/8.5
- Jugadores que creían que el match había acabado se dan cuenta más tarde de que iban empatados 2-3/1
- Punto de hándicap extra tomado por error en un partido; consideración de reclamación posterior 2-5/13
- Un bando sale en tres hoyos en orden incorrecto y entonces se hace la reclamación 29-2/2

Resultado de un hoyo en disputa:
- Bola marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; el contrario no está de acuerdo 20-1/3
- Determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en disputa 10-1a/2
- El jugador gana el hoyo con bola equivocada; el error se descubre en el hoyo siguiente y el contrario reclama el hoyo anterior 9-2/8
- El jugador levanta su bola antes de embocarla; el contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo 2-5/3
- Jugador que está de acuerdo con su contrario que habían empatado el hoyo se da cuenta después de que lo había ganado; el jugador hace entonces la reclamación 2-5/9
- Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero 2-4/11
- Jugadores en bandos opuestos intercambian sus bolas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus bolas; el error se descubre en el siguiente hoyo 30-3c/3

Segunda bola jugada en Match Play 3-3/9

Tarjeta de resultados:
- Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5
- Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor 6-6a/4
- Resultado entregado sin anotar una penalidad 34-1b/1
- Se descubre que el competidor no ha firmado la tarjeta después de cerrada la competición 34-1b/2

Un espectador dice que la bola ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro de ello 18-1/4

RECORD DEL CAMPO

Pautas y recomendaciones Misc./1

RECORRIDO

Ver también CALLE Y ÁREA DE CÉSPED SEGADO A RAS; ROUGH

Al aliviarse de una obstrucción la bola que estaba en rough se dropa en calle 24-2b/8

Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5

Arena o tierra suelta en el recorrido:
- Jugador aplasta arena detrás de la bola al apoyar el palo 13-2/12
- Lie de la bola mejorado en el recorrido al desplazarse arena de detrás de la bola en la subida del palo 13-2/9
- Quitar arena o tierra suelta del área de dropaje 13-2/11

Bola considerada injugable en el recorrido:
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en obstáculo de agua; el jugador decide no jugar la bola y desea proceder bajo la Regla de obstáculo de agua 28/4.5
- Bola declarada injugable en el recorrido dropada en un obstáculo 28/4

Bola deliberadamente desviada o detenida en el recorrido por un espectador 19-1/4.1

Bola empotrada:
- Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras 25-2/4
- Bola en cuesta pronunciada empotrada en la tierra de golpe directo 25-2/6

Bola que entra en hoyo de animal de madriguera:
- Bola entra en hoyo de Animal de Madriguera y es encontrada bajo el Green 25/1b/25

- Bola que entra en hoyo hecho por animal de madriguera desde fuera de límites y queda en reposo dentro de estos 25-1b/23
- Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites 25-1b/24

Bola tocada accidentalmente al quitar un impedimento suelto 18-2a/31

Considerar al mar y la playa como recorrido 33-2a/8

Estatus:
- Estatus de bola que toca el obstáculo de agua y otra parte del campo 26/1.5
- Estatus de cosas en crecimiento enraizadas dentro de Área Medioambientalmente Sensible 33-8/44.5

Impedimentos sueltos:
- Competidor busca ayuda del compañero-competidor para evitar penalidad 33-7/7
- Impedimentos sueltos que afectan al lugar de reposo de la bola quitados mientras la bola está levantada 23-1/8
- Quitar hierba adherida a la bola 21/2
- Quitar impedimentos sueltos de la zona donde ha de droparse una bola 23-1/6
- Quitar un insecto de la bola 23-1/5

Jugador que procede bajo la Regla 20-5 dropa la bola en diferente parte del campo 20-5/2

Marcas de bolas (Piques) en el recorrido:
- Bola que retorna al pique de su golpe precedente 25-2/3
- El lie de la bola o la línea de juego afectados por un pique hecho por la bola del compañero, el contrario o el compañero-competidor 13-2/8
- Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar 13-2/10

Objeto natural que interfiere con el swing movido para determinar si está suelto 13-2/26

Regla local:
- Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker 33-8/39.5
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27

Si la bola reposa en el recorrido:
- Bola completamente empotrada en el talud de un bunker 13/4
- Bola dentro del margen natural de un obstáculo de agua pero fuera de las estacas que lo definen 26/2

Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27

Terreno en reparación o agua accidental en el recorrido:
- Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar 20-2c/0.5
- Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras 25-2/4
- Bola en árbol dentro de terreno en reparación 25/10.5
- Bola equidistante de dos puntos que cumplen los requisitos de la regla de terreno en reparación 25-1b/16
- Bunker totalmente en reparación 25/13
- Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio 25-1b/15
- Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas 33-8/31
- Un jugador se alivia de una zona de agua accidental y la bola queda en reposo en una posición donde hay otra zona de agua accidental; si debe volver a dropar 20-2c/7

Tubería de drenaje:
- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1

REGLA O PROCEDIMIENTO USADO INAPLICABLES

Agua accidental confundida con obstáculo de agua; se juega bola sustituta aplicando la regla de obstáculo de agua 25-1b/13

Bola declarada injugable en obstáculo de agua:
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua es dropada en el obstáculo y jugada 20-7/2
- Bola declarada injugable en un obstáculo de agua; se dropa otra bola en el obstáculo pero el jugador se percata del error antes de jugar 20-7/2.5

Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2

Bola dropada según la regla de obstáculo de agua sin que sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original 26-1/3.7

Bola levantada y dropada:
- Bola levantada y dropada aliviándose de una obstrucción movible 18-2a/4
- Bola levantada y dropada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites 18-2a/3

Competidor juega fuera de turno en lugar distinto al lugar de salida y pone otra bola en juego en el punto donde dio el golpe anterior 27/17

Competidor juega tres bolas cuando tiene dudas 3-3/10

Jugador ignorando que su bola está en obstáculo de agua se alivia de interferencia por hoyo de animal de madriguera 25-1b/26

Jugador procede bajo una Regla no aplicable; decisión del Comité 34-3/6

Segunda bola jugada en Match Play 3-3/9

REGLAS LOCALES

Ver también CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Alivio de agujeros de chuletas 33-8/34

Áreas medioambientales sensibles Ap. I-B-2b

Bandera:
- Regla local prohibiendo quitar la bandera 33-8/10
- Regla local suprimiendo la penalidad por golpear con la bola a bandera no atendida 33-8/11

Bunker:
- Bunker totalmente en reparación 25/13
- Regla local considerando que la pared de un bunker parcialmente cubierta de hierba forma parte del bunker 33-8/39.5
- Regla local para alivio en bunker de daños causados por niños 33-8/9
- Regla local para clarificar el estatus de material similar a la arena 33-8/40
- Regla local para obstáculo de agua con un bunker adyacente 33-8/37.5
- Regla local para taludes de bunker hechos con tepes apilados 33-8/39
- Regla local permitiendo colocar o volver a dropar la bola cuando se empotra en bunker 33-8/28
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27

"Colocación de Bola y Reglas de Invierno" Ap. I-B-4c

Condiciones anormales del terreno:
- Alivio por bola empotrada Ap. I-B-4a
- Bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas al subir el palo 13-4/33
- "Colocación de Bola y Reglas de Invierno" Ap. I-B-4c
- Interferencia en el suelo de una línea de cal o de pintura 24-2b/20
- Juntas de tepes Ap. I-B-4e
- Prohibir el juego en Terreno en Reparación Ap. I-B-2a
- Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas 33-8/31
- Regla local modificando el procedimiento de alivio de terreno en reparación 33-8/26
- Regla local negando alivio de un terreno en reparación cuando se esté jugando un hoyo determinado 33-8/23
- Regla local obligando a aliviarse bajo penalidad de una plantación de árboles jóvenes 33-8/29
- Regla local para daños hechos por insectos 33-8/21
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla local proporcionando alivio de bunker inundado sin penalidad 33-8/27
- Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida 33-8/20
- Regla local proporcionando alivio de raíces de árbol 33-8/8
- Regla local sobre daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
- Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22
- Requiriendo alivio de árboles jóvenes para impedir dañarlos; Regla Local espécimen Ap. I-B-3
- Setas creciendo en la línea de putt 16-1a/15

Dispositivos de medición de distancia:
- Regla Local espécimen para permitir el uso de dispositivos que midan distancias exclusivamente Ap. I-B-9
- Regla local permitiendo el uso de aparatos medidores de distancia 14-3/0.5

En el green:
- Regla local obligando al jugador a jugar fuera de turno en green 33-8/7
- Regla local para green provisional suprime el requisito de embocar 33-8/1
- Regla local permitiendo alivio de surcos que rodean el green 33-8/24
- Regla local permitiendo reparar tepes de césped en el green que no miden 108 mm de diámetro 33-8/30
- Setas creciendo en la línea de putt 16-1a/15

En obstáculo de agua:
- Como marcar un green que es una isla 33-2a/10
- Considerar un recinto de agua en parte como obstáculo de agua y en parte como obstáculo de agua lateral 33-2a/7
- Estanque que para el lugar de salida de atrás es obstáculo de agua y obstáculo de agua lateral para el lugar de salida adelantado 33-2a/6
- Obstáculos de agua, bola provisional jugada bajo la Regla 26-1 Ap. I-B-1
- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9
- Permitir dropar en el lado opuesto al lugar donde se encuentra la bola en obstáculo de agua lateral 26-1/20
- Regla local para obstáculo de agua con un bunker adyacente 33-8/37.5
- Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo 33-8/15
- Regla local permitiendo alivio sin penalidad de obstáculo de agua 33-8/36
- Regla local permitiendo dropar en el lado del green de un obstáculo de agua cuando la bola no salva el obstáculo 33-8/2

- Regla local permitiendo dropar en obstáculo de agua detrás del punto donde se encuentra la bola injugable en el obstáculo 33-8/37
- Regla local tratando el rough como obstáculo de agua lateral 33-8/35

Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes (Stroke Play)) 34-3/1.5

Fuera de límites:
- Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera 27/20
- Considerar la bola dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define 33-2a/16
- Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5
- Fuera de límites interno se aplica sólo para la salida del lugar de salida 33-2a/14
- Lugar de salida declarado como campo para la salida y fuera de límites después de ésta 33-2a/13
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Regla local que considera fuera de límites la bola que cruza éstos y queda en reposo dentro del campo 33-8/38

Hoyos de Aireación Ap. I-B-4d

Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación valida después del procedimiento seguido 2-5/8.5

Lenguaje sugerido:
- Carretera pública considerada fuera de límites divide el campo; consideración de una bola que cruzó la carretera 27/20
- Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- Regla local para bola desviada por cable eléctrico 33-8/13
- Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf 33-8/4
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla Local permitiendo alivio de surcos que rodean el green 33-8/24
- Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33

Limpiar la bola Ap. I-B-4b

Obstrucciones temporales inamovibles (líneas eléctricas y cables temporales) Ap. I-B-7b

Obstrucciones:
- Estacas de límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando 24/5
- Obstrucciones inamovibles próximas al green Ap. I-B-6
- Obstrucciones temporales inamovibles Ap. I-B-7a
- Piedras en los bunker Ap. I-B-5
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19
- Regla local concediendo alivio de cajas de control de riego en la línea de juego 33-8/17
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Regla local considerando que todas las estacas del campo son obstrucciones inamovibles 33-8/16
- Regla local para bola desviada por cabeza de aspersor 33-8/12
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla local permitiendo alivio por la interferencia de estaca inamovible de obstáculo de agua a la bola que esté dentro del obstáculo 33-8/15
- Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida 33-8/20
- Regla local proporcionando alivio de vista de una valla protectora cerca de la línea de juego 33-8/18
- Regla local que trata obstrucciones inamovibles temporales como obstrucciones inamovibles u obstrucciones inamovibles temporales 33-8/45

Regla local para bola desviada por cable eléctrico 33-8/13

Regla local para competiciones en que se autoriza la utilización de coches de golf 33-8/4

Regla local para infracciones del código de deportividad o de la normativa de la competición 33-8/6

Regla Local permitiendo jugar segunda bola en Match Play 33-8/3

Regla local permitiendo que los jugadores suspendan el juego por mal tiempo por acuerdo 33-8/5

Regla local prohibiendo dropar en antegreen cuando la bola está en green equivocado 33-8/33

Zonas de dropaje:
- Como marcar un green que es una isla 33-2a/10
- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19
- Regla local modificando el procedimiento de alivio de terreno en reparación 33-8/26
- Regla local para obstáculo de agua con un bunker adyacente 33-8/37.5
- Regla local proporcionando alivio de vista de una valla protectora cerca de la línea de juego 33-8/18
- Zonas de dropaje Ap. I-B-8

REHUSAR A ACATAR UNA REGLA

Cuando se produce un incumplimiento de la Regla 1-3 — 1-3/0.5

El contrario o el compañero-competidor se niegan a atender la bandera — 17-1/2

El jugador se niega a decir a su contrario cuantos golpes ha ejecutado — 9-2/3.5

Jugador amparándose en que hay peligro de rayos se niega a la orden del Comité de reanudar el juego — 6-8b/5

Jugador que concede el siguiente golpe del contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la bola — 2-4/8

Negarse a cumplir una Regla en el Juego por Hoyos — 2/3

No se da oportunidad al competidor a levantar su bola que ayuda al compañero-competidor — 3-4/1

Requerimiento no atendido de levantar una bola que ayuda al compañero — 30-3f/11

REPARAR

Ver también DAÑO; TERRENO EN REPARACIÓN

Agujero dañado:
- Agujero dañado; procedimiento para el jugador — 16-1a/6
- El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero competidor o compañero — 1-2/3.5
- Tocar el interior del agujero — 16-1a/5

Clavos:
- El jugador y su contrario o compañero competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro — 1-3/3
- Marca de clavo en la línea de putt aplastada al arreglar una tapa de agujero anterior — 16-1a/16.5
- Marca de clavo en la línea de putt reparada durante la reparación de un pique de bola — 16-1a/16
- Reparación de los daños de marcas de clavos alrededor del agujero — 16-1c/4

Línea de putt:
- El jugador y su contrario o compañero competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro — 1-3/3
- Jugador que repara la depresión en su línea de putt creada al quitar una bellota parcialmente empotrada — 16-1a/7
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies — 16-1a/13
- Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt — 16-1c/3

Marcas de Bolas en el Green:
- Acciones que puede realizar un caddie — 6-4/10
- Agujero dañado; procedimiento para el jugador — 16-1a/6
- Impacto de bola situado en forma que ayuda al contrario — 16-1c/2
- Pique de bola que está parcialmente dentro y parcialmente fuera de green, en la línea de juego — 16-1c/1.5
- Reparar impactos de bola por segunda vez — 16-1c/1

Palos:
- Palo dañado en el curso normal del juego se rompe en pedazos al repararlo — 4-3/3
- Palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando del contrario — 4-3/9.5
- Significado de “Reparar” — 4-3/2

Piques:
- Espacio de swing a efectuar mejorado al reparar pique de bola hecho en el golpe anterior — 13-2/21
- Pique de bola reparada en zona de dropaje antes de dropar — 13-2/10

Tapas de Hoyos Antiguos y Tepes:
- Acciones que puede realizar un caddie — 6-4/10
- Regla local permitiendo reparar tepes de césped en el green que no miden 108 mm de diámetro — 33-8/30
- Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt — 16-1c/3

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

Anular o modificar una penalidad de descalificación
- Circunstancias que justifican suprimir la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a — 6-3a/1.5
- Competidor desconocedor de una penalidad, entrega un resultado equivocado; si está justificado el anular o modificar la penalidad — 33-7/4.5
- Modificación de penalidad por entregar tarjeta con resultado erróneo — 33-7/4
- Modificación de penalidad por no terminar un hoyo en Juego por Golpes (Stroke Play) — 33-7/2

Bola enviada dentro de límites por causa ajena y jugada; el caddie conocía la acción de la causa ajena — 15/9

Caddie
- Bola de un competidor levantada sin autorización por el caddie del compañero-competidor quien, a continuación la sustituye por otra bola que el competidor juega — 20-1/5
- El Caddie de un Competidor Practica o Prueba la Superficie del Campo antes de una Vuelta por Golpes (Stroke Play) — 7-1b/5
- Infracción de la condición sobre transporte por el caddie — 33-1/9.5

Competidor que sabe que un jugador ha infringido las Reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y forma 33-7/9

Competidores en una competición Foursome no anotan los hándicaps individuales en la tarjeta 6-2b/4

Consideración del capitán de equipo o monitor 33-1/11.5

El Jugador acepta una reclamación equivocada y la disputa después de haberse anunciado el resultado 2-5/10

El Resultado del Competidor Anotado en la Tarjeta con el nombre de su Compañero-competidor y Viceversa 6-6D/4

Error del Comité y resultado en el Juego por Golpes 34-3/1.5

Golpe de Hándicap
- Punto de hándicap extra tomado por error en un match; consideración de reclamación posterior 2-5/13
- Reclamación de punto de hándicap después de conceder el hoyo 6-2a/4
- Se reclama punto de hándicap en hoyo equivocado; el error se descubre antes de terminar el hoyo 6-2a/3

Hándicap incorrecto
- En un Foursome por golpes (Stroke Play) un competidor anota un hándicap incorrecto para su compañero, error descubierto después de cerrar la competición 6-2b/2.5
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5

Información incorrecta sobre Reglas 9/1

Jugador procede según una Decisión; posteriormente resulta que la versión de los hechos dada por el jugador es incorrecta 34-3/8

Responsabilizar al competidor de la suma de resultados 33-1/7

Resultado bruto del compañero con mejor resultado neto, omitido en la tarjeta 31-3/1

Significado de “hándicap” cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5

Tarjeta de Resultados
- El resultado total anotado por el competidor es incorrecto 6-6d/2
- Total correcto pero falta anotar un hoyo 6-6d/1

Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos 11-5/2

RESULTADOS Y TARJETA DE RESULTADOS

Ver también INFORMACIÓN DE LOS GOLPES QUE SE LLEVAN; MARCADOR

Alteración de la tarjeta:
- Alteración de la tabla de hándicaps 33-4/1
- Anotación en casilla equivocada del resultado de los hoyos; el marcador corrige el error cambiando en la tarjeta los números de los hoyos 6-6a/3
- Cuándo se considera entregada la tarjeta de resultados 6-6c/1
- El Resultado del Competidor Anotado en la Tarjeta con el nombre de su Compañero-competidor y Viceversa 6-6d/4
- Exigencia de marcar con iniciales la corrección de resultados 6-6a/6
- Tarjeta corregida por el competidor después de que el marcador ha abandonado el lugar de entrega de tarjetas 6-6b/7

Competidor que sabe que un jugador ha infringido las reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y en forma 33-7/9

Devolver la tarjeta de resultados:
- Cuándo se considera devuelta la tarjeta de resultados 6-6c/1
- Duplicado de la tarjeta entregado cuando se pierde el original 6-6a/7
- El resultado del competidor anotado en la tarjeta de su compañero competidor y viceversa 6-6d/4
- Tarjetas de resultados para desempates "a muerte súbita" 33-5/1
- Tarjetas devueltas con demora debido a que del Comité no avisó a los jugadores donde entregarlas 6-6b/4

Directrices para determinar qué bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3 3-3/0.5

El Resultado con bola equivocada podría valer en determinadas circunstancias:
- Bola lanzada dentro de límites por causa ajena y jugada, ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de la acción de la causa ajena 15/10
- El compañero competidor levanta la bola del competidor y la deja a un lado; el competidor juega su bola desde donde ha sido dejada 15-3b/3
- En Stroke Play no se rectifica el juego de bola equivocada; se descubre el error después de cerrar la competición 34-1b/3
- Juego de bola equivocada sin rectificación tras consulta a un árbitro 33-7/5
- Jugador guiado incorrectamente a continuar con la bola provisional 34-3/3.7

El resultado total anotado por el competidor es incorrecto 6-6d/2

Error del Comité:
- Corrección de decisión incorrecta 34-3/1
- Debido a error, el Comité no anota el resultado del ganador 34-1b/6

- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5
- Tarjetas devueltas con demora debido a que del Comité no avisó a los jugadores donde entregarlas 6-6b/4

Firmar la tarjeta:
- Competidor que no Firma la Tarjeta de su Primera Vuelta; Error descubierto después de Terminar la última Vuelta 6-6b/3
- Competidor que no firma la tarjeta debido a falta de tiempo concedido por el Comité 33-7/3
- Competidor que pone sus Iniciales en el espacio reservado para su Firma 6-6b/2
- El jugador y el marcador firman la tarjeta en lugares equivocados 6-6b/1
- Exigencia de marcar con iniciales la corrección de resultados 6-6a/6
- Firma de la tarjeta de resultados en Foursome por golpes (Stroke Play) 29/6
- Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor 6-6a/4
- Se descubre que el competidor no ha firmado la tarjeta después de cerrada la competición 34-1b/2
- Tarjeta firmada por marcador no designado por el Comité 6-6b/5

Four-ball (Cuatro Bolas):
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; los resultados del bando cambiados en un hoyo con ventaja para el bando 32-2a/2
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando 32-2a/1
- El competidor anota el resultado en un hoyo que no ha terminado 31-7a/1
- El resultado bruto del compañero con el mejor resultado neto, no anotado en la tarjeta 31-3/1
- Resultado bruto más bajo atribuido a compañero equivocado 31-7a/2

Golpes de Penalidad:
- Competidor correctamente advertido por su compañero competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo con su compañero competidor y deja de incluir la penalidad en su resultado; el Comité se entera del incidente después de cerrar la competición 34-1b/1.5
- Competidor desconocedor de una penalidad, entrega un resultado equivocado; si está justificado el anular o modificar la penalidad 33-7/4.5
- Corrección de decisión incorrecta 34-3/1
- Infracción de la Regla de 14 palos en Juego por Golpes (Stroke Play) descubierta en el hoyo 8; donde se aplica la penalidad 4-4a/10
- Resultado entregado sin anotar una penalidad 34-1b/1

Hándicap:
- Competición Contra Bogey o Contra Par hándicap; anotación de resultado bruto inferior no afecta al resultado del hoyo 32-2a/5
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; los resultados del bando cambiados en un hoyo con ventaja para el bando 32-2a/2
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando 32-2a/1
- Competición en la que se utilizan los dos mejores resultados de cuatro para determinar el ganador; competidor que entrega su tarjeta con un hándicap superior 6-2b/5
- Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior afecta resultado del hoyo 32-2a/3
- Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior que no afecta al resultado del hoyo 32-2a/4
- El Comité aplica erróneamente el hándicap por lo que el jugador no recibe premio 33-5/2
- En un Foursome por golpes (Stroke Play) un competidor anota un hándicap incorrecto para su compañero, error descubierto después de cerrar la competición 6-2b/2.5
- Hándicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité; error descubierto antes de cerrarse la competición 6-2b/3.5
- Significado de Hándicap 6-2/1
- Significado de “hándicap” cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5

Indicación de un espectador que el resultado del competidor es incorrecto 6-6d/5

Marcador:
- Competidor que juega varios hoyos sin marcador 6-6a/2
- Competidor solo, designa su marcador 6-6a/1
- El jugador y el marcador firman la tarjeta en lugares equivocados 6-6b/1
- El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe 1-3/6
- El marcador desaparece con la tarjeta del competidor 6-6b/6
- Marcador que se niega a firmar la tarjeta del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor 6-6a/4
- Marcador que, a sabiendas, da por bueno un resultado equivocado pero el competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo 6-6a/5

- Tarjeta corregida por el competidor después de que el marcador ha abandonado el lugar de entrega de tarjetas 6-6b/7
- Tarjeta firmada por marcador no designado por el Comité 6-6b/5

Match Play (Juego por Hoyos):
- El jugador da información equivocada que hace que el contrario, que tiene oportunidad de empate, levante su bola 9-2/6
- Jugador concede el partido debido a una equivocación suya sobre el resultado del contrario en el último hoyo 2-4/14
- Jugador concede el partido después de ganarlo cuando el contrario presenta una reclamación inválida con respecto al número de golpes 2-4/15
- Jugador que continuaba en la fase por hoyos es descalificado por resultado erróneo en la vuelta de clasificación 34-1b/8
- Jugador que está de acuerdo con su contrario que habían empatado el hoyo se da cuenta después de que lo había ganado; el jugador hace entonces la reclamación 2-5/9
- Jugador que informa de resultado erróneo en un hoyo; el error se descubre varios hoyos después 9-2/9
- Resultado equivocado en la vuelta de clasificación descubierto durante la fase por hoyos 34-1b/7

Modificación de penalidad por entregar tarjeta con resultado erróneo 33-7/4

No todos los resultados cuentan:
- Aplicación de la penalidad de descalificación en una competición en la cual no todos los resultados son usados para determinar el ganador 33/8
- Competición en la que se utilizan los dos mejores resultados de cuatro para determinar el ganador; competidor que entrega su tarjeta con un hándicap superior 6-2b/5

Obligación de que el resultado sea introducido en computadora 6-6b/8

Responsabilizar al competidor de la suma de resultados 33-1/7

Resultado de un hoyo:
- Anotación en casilla equivocada del resultado de los hoyos; el marcador corrige el error cambiando en la tarjeta los números de los hoyos 6-6a/3
- El resultado del competidor anotado en la tarjeta de su compañero competidor y viceversa 6-6d/4
- Los resultados de los 9 primeros hoyos anotados en las casillas de los segundos y viceversa 6-6d/3
- Total correcto pero falta anotar un hoyo 6-6d/1

Resultado neto negativo o cero 2-1/2

Utilización de lápiz o tarjeta para ayudar a determinar distancias 14-3/2

RITMO DE JUEGO

Ver también DEMORA INDEBIDA

El Comité no penaliza a jugador que infringe la condición de ritmo de juego en la creencia que el jugador había perdido ya el hoyo 34-3/2

Los jugadores se ponen de acuerdo para salir fuera de turno para ahorrar tiempo 10-1a/3

Ritmo de Juego (Nota 2 a la Regla 6-7) Ap. I-C-4

ROCÍO

Probar la humedad de la superficie del green detrás de la bola 16-1d/4

Quitar rocío o escarcha:
- Quitar el rocío o la escarcha 13-2/35
- Quitar rocío o escarcha de la línea de putt 16-1a/3

ROUGH

Ver también RECORRIDO

Agua accidental en green; punto más cercano de alivio está fuera de green 25-1b/10

Al aliviarse de una obstrucción la bola que estaba en rough se dropa en calle 24-2b/8

Bola en rough:
- Bola del competidor levantada a petición de éste por su compañero-competidor 18-2a/16
- Bola en rough que se mueve hacia abajo después de preparar el golpe y la bola no permanece quieta al reponerla 20-3d/3
- Bola movida accidentalmente y el lie de bola original es alterado; el jugador coloca la bola en lugar equivocado y juega 18-2a/21.3
- Bola movida accidentalmente; no se puede determinar el punto en el que la bola reposaba originalmente; el jugador coloca la bola en vez de droparla 18-2a/21.5
- Durante cuánto tiempo se puede buscar una bola cuando la bola perdida se encuentra y vuelve a perderse 27/3
- La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma 18-2a/30
- Tocar y girar una bola parcialmente enterrada en el rough con el propósito de identificarla 12-2/2

Bola equivocada jugada desde el rough:
- Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero competidor 15-3b/1
- El jugador gana el hoyo con su bola después de haber jugado una bola

equivocada; el contrario presenta la reclamación tarde 2-5/4
- Jugador que concede el hoyo; después se descubre que el contrario había jugado bola equivocada 2-4/9

Bola que se mueve cuando se apoya el palo en hierba inmediatamente detrás de la bola 18-2b/5

Doblar hierba al quitar un impedimento suelto 13-2/13

Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el "Punto Más Cercano de Alivio" 20-2c/0.8

Regla local tratando el rough como obstáculo de agua lateral 33-8/35

Sacar bola oculta en el rough:
- Jugador que al jugar su bola desaloja una bola escondida 15/2
- Un swing de práctica desaloja bola abandonada 7-2/7

SALIVA

Ver también AGUA ACCIDENTAL; IMPEDIMENTOS SUELTOS

Aplicación de saliva a la cara de un palo 4-2/4

Estatus de la saliva 25/6

SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

Ver también AGUA ACCIDENTAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; BOLA PERDIDA; BOLA PROVISIONAL; CAUSA AJENA; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; OBSTÁCULOS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; TERRENO EN REPARACIÓN

Bola que se cree movida por una causa ajena:
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Competidor que juega bola equivocada y la pierde; la bola equivocada podía ser la del compañero competidor 15-3b/1

Bola que se cree perdida en un obstáculo de agua:
- Bola dropada bajo la Regla de obstáculo de agua sin que se sepa o sea prácticamente seguro que la bola está en el obstáculo; después la bola se encuentra en el obstáculo 26-1/3.5
- Bola dropada según la regla de obstáculo de agua sin que sepa o sea prácticamente seguro que está en el obstáculo; entonces se encuentra la bola original 26-1/3.7
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua sin conocimiento o práctica seguridad de que la bola está en el obstáculo; después la bola original se encuentra en el obstáculo 26-1/4
- Bola jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces la bola original es encontrada fuera del obstáculo 26-1/3
- Bola que se supone que está en obstáculo de agua encontrada fuera después de haber jugado otra bola bajo el procedimiento de golpe y distancia 26/6
- Cuándo es necesario adelantarse para establecer "práctica seguridad" 26-1/1.3
- Jugador que juega bola provisional creyendo que la bola original puede estar perdida fuera de obstáculo de agua luego descubre que no hay posibilidad de que se haya perdido fuera del obstáculo 27-2a/2.5
- Significado de "se sabe o es prácticamente seguro" en la Regla 26-1 26-1/1

Bola que se cree perdida en una condición anormal del terreno:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola en agua accidental difícil de recuperar 25-1/1
- Bola encontrada en un hoyo hecho por animal de madriguera después de cinco minutos de búsqueda 27/7
- Bola no encontrada está en agua accidental o en el rough 25-1c/1
- Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas 33-8/31
- Si la bola provisional se convierte en bola en juego si la bola original se pierde en terreno en reparación 27-2c/1.5

Bola que se cree perdida en una obstrucción:
- Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5
- Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12
- Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1

Competidor y compañero-competidor no sabían que el compañero-competidor movió la bola hasta que se concluyó el hoyo 18-5/3

Identificación de la bola sólo por su número y marca 12-2/1

SEGUNDA BOLA

Ver también BOLA PROVISIONAL; DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO; GRAVE INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

Bola equivocada jugada al creer que es bola provisional o segunda bola 15/7

Bola provisional utilizada como bola en juego estando la original injugable o en obstáculo de agua 27-2/1

Compañeros que no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competición 30-3e/1

Competidor juega segunda bola de acuerdo con la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos al jugar la bola que no cuenta" 20-7c/5

Determinar que bola es la que cuenta cuando el jugador ha jugado dos bolas:
- ¿Cuenta el resultado con la segunda bola si la bola se dropa en lugar equivocado y se juega? 3-3/5
- Directrices para determinar qué bola cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con la Regla 3-3 3-3/0.5

Explicación de "cualquier bola que él ha jugado" 18/7

Jugador invoca la Regla 3-3:
- Bola dropada en lugar equivocado pero no jugada; se invoca entonces la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/4
- Bola dropada en lugar equivocado y jugada; se invoca después la Regla 3-3 y la segunda bola se dropa en lugar correcto; se termina con ambas bolas 3-3/3
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de obstáculo de agua; entonces se encuentra la bola original en el obstáculo y se juega y termina el hoyo como segunda bola 26-1/5
- Bola provisional utilizada como segunda bola cuando no se puede determinar si la bola original está fuera de límites 3-3/1
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola 3-3/11
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropada rueda a la condición de la que se ha aliviado 3-3/12
- Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original 3-3/13
- Competidor invoca la Regla 3-3; segunda bola jugada primero 3-3/14
- Competidor juega la bola original después de producirse la situación dudosa y después invoca la Regla 3-3 3-3/6
- Competidor juega segunda bola sin anunciar su intención de invocar la Regla 3-3 y que no informa al Comité de los hechos 3-3/6.5
- Competidor juega tres bolas cuando tiene dudas 3-3/10
- Competidor que anuncia su intención de Jugar dos bolas; juega la bola original antes de dropar la segunda bola; decide no jugar la segunda bola 3-3/7.5
- Competidor que levanta la segunda bola 3-3/8
- Segunda bola jugada a pesar de una decisión en contra 3-3/2
- Segunda bola jugada en Match Play 3-3/9

La bola original golpea a la segunda bola o viceversa 3-3/7

Match Play (Juego por Hoyos):
- Jugador que tiene el honor juega desde fuera del lugar de salida; orden de juego si el contrario requiere al jugador a cancelar el golpe 11-4a/1
- Regla Local permitiendo jugar segunda bola en Match Play 33-8/3
- Segunda bola jugada en Match Play 3-3/9

Un espectador dice que la bola ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro de ello 18-1/4

SERPIENTE

Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; ESTATUS DE OBJETOS

Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

Estatus de una serpiente 23/6.5

SITUACIONES PELIGROSAS

Condición que requiere la inmediata interrupción del juego; directrices para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego 6-8b/7

Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22

Significado de "Situación Peligrosa" 1-4/11

Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10

STABLEFORD

Ver también CONTRA BOGEY; FOUR-BALL STABLEFORD

Competición por golpes jugada simultáneamente con un Contra Bogey o Stableford 32-1/1

Cuándo está permitido practicar entre hoyos 7-2/1

Handicap en Four-ball Stableford:
- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; los resultados del bando cambiados en un hoyo con ventaja para el bando 32-2a/2

- Competición Cuatro Bolas Stableford hándicap; resultados del bando cambiados en un hoyo pero sin ventaja para el bando 32-2a/1

Hándicap y Competición Hándicap:
- Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior afecta resultado del hoyo 32-2a/3
- Competición Stableford hándicap; entrega de resultado bruto inferior que no afecta al resultado del hoyo 32-2a/4

Infracción de Regla por los dos compañeros en el mismo hoyo en Cuatro Bolas Stableford 32-2b/1

Omitir hoyos en competiciones Contra Bogey o Stableford 32-1/2

Resultado neto negativo o cero 2-1/2

SWING DE PRÁCTICAS

Ver también PRÁCTICA

Bola Movida:
- Bola en juego movida accidentalmente por swing de práctica 18-2a/20
- Bola movida accidentalmente en swing de práctica antes de salir del lugar de salida 18-2a/19
- La bola se mueve después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la bola y ha tocado hierba detrás de la misma 18-2a/30

Impedimento suelto desplazado por el swing de prácticas del jugador mueve la bola 18-2a/20.5

Jugador infringe una Regla más de una vez o infringe Reglas con penalidades diferentes:
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa 1-4/15
- Jugador infringe la misma Regla antes y después del golpe 1-4/14

Mejorar el área del swing a efectuar al romper una rama; el área del swing utilizado finalmente no estaba afectado por la rama 13-2/24

Significado de “probar las condiciones del obstáculo” en la regla 13-4a 13-4/0.5

Significado de daños producidos en el “Curso Normal del Juego” 4-3/1

Sujetar una bola en la mano contra la empuñadura para swings de prácticas o para golpes de prácticas 14-3/6.5

Tocar arena con un swing de prácticas después de que el compañero ha sacado la bola del bunker; Cuatro bolas por hoyos 30-3f/2.5

Tocar el suelo del obstáculo:
- Jugador advertido de la infracción de una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- Tocar el suelo en un obstáculo en varios swings de práctica 13-4/3
- Tocar hierba en un obstáculo con el palo en swing de práctica 13-4/4

Un swing de práctica desaloja bola abandonada 7-2/7

Uso de dispositivos de estiramiento 14-3/10.5

Uso de instrumento de entrenamiento durante una vuelta 14-3/10

Uso de varilla de entrenamiento durante la vuelta para alinearse o como ayuda para el swing 14-3/10.3

TACOS Y HOYOS DE AIREACIÓN

Hoyos de aireación 25/15

Tacos de aireación 23/12

Regla Local Espécimen permitiendo alivio de agujeros de aireación Ap-I-B-4d

TAPA DE AGUJERO

Marca de clavo en la línea de putt aplastada al arreglar una tapa de agujero anterior 16-1a/16.5

Regla local permitiendo reparar tepes de césped en el green que no miden 108 mm de diámetro 33-8/30

Tapa de agujero hundida 25/17

Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt 16-1c/3

TEE

Ver también ESTATUS DE OBJETOS; LUGAR DE SALIDA Y MARCAS DEL LUGAR DE SALIDA

Bola fallada en el tee y después golpeada fuera de limites 20-5/1

Bola jugada a fuera de límites desde lugar de salida equivocado no reclamado 11-5/3

Bola original fuera de límites; bola jugada bajo procedimiento de golpe y distancia se cae del tee al preparar el golpe 11-3/3

Bola que cae del tee cuando el golpe la toca justamente es levantada y acomodada de nuevo en el tee 18-2a/2

Golpe que falla la bola; luego la bola es accidentalmente golpeada y cae del tee 11-3/1

Jugador que falla el golpe de salida acomoda la bola más baja antes de jugar el siguiente golpe 18-2a/1

Significado de” probar las condiciones del obstáculo” en la Regla 13-4a. 13-4/0.5

Sondeando raíces o rocas cerca de la bola 13-2/27

Tee que marca la posición de la bola del jugador desvía la bola del contrario 20-1/17

TERMINOLOGÍA

Aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c (ii) 26-1/14

Aclaración del “Siguiente Lugar de Salida” cuando los jugadores han jugado desde lugar de salida equivocado 11-5/1

Aclaración del punto por donde la bola “cruzó por última vez los límites más amplios” en una condición anormal del terreno 25-1c/1.5

Apoyar:
- Cuando se considera que el palo toca el suelo cubierto de hierba en un obstáculo de agua 13-4/8

Bando que juega fuera de turno desde el lugar de salida; los contrarios requieren que uno del bando repita el golpe pero el otro no 30-1/1

Bola que rueda hacia el agujero al ser dropada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior 20-2c/1.5

Camino o carretera con superficie artificial 24/9

Colocarse limpiamente:
- Explicación de “Colocarse limpiamente” 13-2/1
- Jugador autorizado por las Reglas para jugar en cualquier dirección “Toma Limpiamente su Colocación” 13-2/1.5
- Jugador habiendo tomado limpiamente su colocación cambia la dirección de juego 13-2/1.7
- Jugador trata de colocarse limpiamente pero mejora la línea de juego al mover un objeto en crecimiento que interfiere 13-2/1.1

Competidor juega segunda bola de acuerdo con la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos al jugar la bola que no cuenta" 20-7c/5

Cuando empieza y acaba la vuelta estipulada:
- Vuelta estipulada en el Juego por Golpes Stroke Play 3/3
- Vuelta estipulada en el Juego por Hoyos Match Play 2/2

Cuándo se considera añadido un palo 4-4a/1

Cuando un partido está “Oficialmente Anunciado” 2-5/14

Cuando una bola está empotrada en el terreno 25-2/0.5

Diagramas ilustrativos del "Punto de Alivio más Cercano" 25-1b/2

Estatus de un “Chipper” 4-1/3

Explicación de “Máximo Alivio Posible” de agua accidental en bunker 25-1b/5

Explicación de “Buena Razón Para Levantarla” 6-8c/1

Explicación de “cualquier bola que él ha jugado” 18/7

Explicación de “Golpes Jugados al Continuar el Juego de un Hoyo” 7-2/1.7

Explicación del término "hoyo hecho por cuidador del campo" en la definición de "Terreno en Reparación" 25/14

Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples 1-4/12

Método usado para marcar la posición de la bola 20-1/16

Procedimiento para una reclamación válida 2-5/2

Se sabe o es prácticamente seguro:
- Bola no encontrada está en agua accidental o en el rough 25-1c/1
- Bola perdida tratada como movida por causa ajena sin saberse o ser prácticamente seguro a tal efecto 27-1/2.5
- Significado de “se sabe o es prácticamente seguro” en la Regla 26-1 26-1/1

Significado de daños producidos en el “Curso Normal del Juego” 4-3/1

Significado de “detrás de” en la Regla 26-1 26-1/1.5

Significado de “directamente atribuible” en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

Significado de “Elementos” 14-2/0.5

Significado de “hándicap”:
- Significado de hándicap 6-2/1
- Significado de “hándicap” cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5

Significado de “Horario de Salida” 6-3a/2.5

Significado de “inmediatamente recuperable” 18/11

Significado de “Instrucciones Específicas” en la definición de “Caddie” 6-4/1

Significado de “Línea de Putt” en el contexto de “colocación a horcajadas o en la Línea de Putt” 16-1e/1

Significado de “probar las condiciones del obstáculo” en la regla 13-4a 13-4/0.5

Significado de “Reparar” 4-3/2

Significado de “se adelanta a buscar” 27-2a/1.5

Significado de “Seria Infracción de Etiqueta” 33-7/8

Significado de “Situación Peligrosa” 1-4/11

Significado de “Situarse cerca del Agujero” 17-1/1

Significado de “sólidamente empotrado” en la definición de “impedimentos sueltos” 23/2

Significado de “Tan Pronto Como Sea Posible” en la Regla 9-2 9-2/1

Significado de “único propósito de cuidar el campo” 1-2/0.7

TERRENO EN REPARACIÓN

Ver también AGUA ACCIDENTAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO; ÁRBOL O ARBUSTO; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; MARCAR Y DEFINIR EL CAMPO; SE SABE O ES PRACTICAMENTE SEGURO

Árbol caído:
- Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
- Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5
- Árbol caído unido al tocón 25/9

Bola dropada bajo la Regla 25-1c con conocimiento o practica seguridad que la bola está en agua accidental; posteriormente la bola original se encuentra 25-1c/2.5

Bola dropada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área de terreno en reparación interfiere con la colocación; cuándo hay que volver a dropar 20-2c/0.5

Bola jugada desde terreno en reparación; entonces se toma alivio bajo la regla de terreno en reparación:
- Bola jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8.5
- Bola jugada en terreno en reparación, levantada y se toma alivio bajo la Regla de terreno en reparación 18-2a/8

Bola perdida o no encontrada:
- Aclaración del punto por donde la bola "cruzó por última vez los límites más amplios" en una condición anormal del terreno 25-1c/1.5
- Bola dropada y jugada bajo la Regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o práctica seguridad de que la bola original está perdida en terreno en reparación 25-1c/2
- Bola jugada de acuerdo con Regla de bola perdida en terreno en reparación después de jugar otra bola bajo golpe y distancia 15/8
- Bola jugada en terreno en reparación se pierde en la misma zona 25-1c/3
- Bola no encontrada está en agua accidental o en el rough 25-1c/1
- Bola perdida en un árbol situado en terreno en reparación 25/10
- Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas 33-8/31
- Si la bola provisional se convierte en bola en juego si la bola original se pierde en terreno en reparación 27-2c/1.5

Bola que se cree que está inservible para el juego levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego 5-3/6

Competidor invoca la regla 3-3:
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola 3-3/11
- Competidor dropa una bola de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda bola; bola dropada rueda a la condición de la que se ha aliviado 3-3/12
- Competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropa la bola original 3-3/13

Estatus de:
- Árbol caído 23/7
- Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
- Árbol caído unido al tocón 25/9
- Bola perdida en un árbol situado en terreno en reparación 25/10
- Bunker totalmente en reparación 25/13
- Cosas en crecimiento enraizadas dentro de Área Medioambientalmente Sensible 33-8/44.5
- Dos agujeros en el mismo green en campo de 9 hoyos 16/7
- Estatus de planta no en crecimiento dentro de un área de terreno en reparación 25/10.9
- Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación 25/10.7
- Grietas en el suelo 25/12
- Hierba cortada 25/11
- Hoyo de una estaca quitada que define un obstáculo de agua 25/18
- Hoyos de aireación 25/15
- Regla local sobre daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
- Rodada hecha por tractor 25/16
- Tacos de aireación 23/12
- Tapa de agujero hundida 25/17
- Tapa de un agujero hundida o sobresaliente en la línea de putt 16-1c/3
- Tocón de árbol 25/8

Explicación del término "hoyo hecho por cuidador del campo" en la definición de "Terreno en Reparación" 25/14

Interferencia por terreno en reparación y además otra condición:
- Bola empotrada dentro de terreno en reparación de zona de césped segada a ras 25-2/4
- Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación 25-1b/11
- Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez 25-1b/11.5
- Obstrucción en terreno en reparación interfiere con el swing del jugador 24-2b/10
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25

Juego prohibido desde el área del terreno en reparación:

- Bola declarada injugable y dropada en terreno en reparación desde el cual está prohibido el juego; después se dropa la bola de acuerdo con la Regla de terreno en reparación 25-1b/14.5
- Golpe jugado desde un área medio ambientalmente sensible 33-8/43
- Si el jugador puede dropar una bola dentro de un área donde el juego está prohibido 20-7/3

Jugador con derecho a alivio por terreno en reparación, levanta la bola:
- Jugador con derecho a aliviarse levanta la bola; entonces el jugador repone la bola y la juega desde su posición original 18-2a/12
- Jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la bola; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de bola injugable 18-2a/12.5

Jugador que entra en un área medio ambientalmente sensible para recuperar una bola 33-8/42

Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41

Material apilado para ser retirado:
- Agujas de pino apiladas para ser retiradas interfieren en la línea de juego después de dropar la bola para aliviarse del montón 25-1b/17
- Árbol caído en proceso de ser retirado 25/7
- Estatus de raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación 25/11

Mejorar la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3

Opciones del comité:
- Autoridad del árbitro para declarar terreno en reparación 34-2/1
- Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- Declaración de zona como terreno en reparación durante una vuelta de competición 33-2a/2

Orden de juego cuando dos bolas están en terreno en reparación y los dos jugadores se alivian 10/1

Punto más cercano de alivio:
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental 1-4/8.5
- Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción 20-2c/0.7
- Bola equidistante de dos puntos que cumplen los requisitos de la regla de terreno en reparación 25-1b/16
- Determinando el “Punto más Cercano de Alivio” 24-2b/1
- Diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/3.7
- Diagramas ilustrativos del "Punto de Alivio más Cercano" 25-1b/2
- El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino 1-4/8
- Jugador determina el punto más cercano de alivio pero es físicamente incapaz de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3
- Jugador incapaz físicamente de determinar el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/3.5
- Jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio 24-2b/2
- Jugador que se alivia de un terreno en reparación; si es necesario volver a dropar si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el que ha utilizado para determinar el “punto más cercano de alivio” 20-2c/0.8
- Medir a través de terreno en reparación al obtener alivio 25-1b/15
- Palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente 24-2b/4

Regla local:
- Considerar zanjas de cables cubiertas de hierba como terreno en reparación Ap. I-B-7b
- Daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- Regla local autorizando alivio en el recorrido por acumulación de hojas 33-8/31
- Regla local modificando el procedimiento de alivio de terreno en reparación 33-8/26
- Regla local negando alivio de un terreno en reparación cuando se esté jugando un hoyo determinado 33-8/23
- Regla local para daños hechos por insectos 33-8/21
- Regla local para terreno en reparación junto a camino de coches con superficie artificial 33-8/25
- Regla local proporcionando alivio de camino de superficie no pavimentada artificialmente solamente para el golpe de salida 33-8/20
- Regla local sobre daños graves por un animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5
- Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación 33-8/22
- Terreno en reparación; juego prohibido Ap. I-B-2a

Si un jugador tiene derecho a alivio bajo la regla de terreno en reparación:

- Bola en árbol dentro de terreno en reparación 25/10.5
- Bola que se encuentra en un montículo hecho por animal de madriguera; es impracticable dar un golpe debido a un arbusto 25-1b/19
- Bola situada fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el área del swing 25-1a/1
- Desechos de animal de madriguera interfieren con el golpe en dirección al green; un árbol impide ese golpe 25-1b/21
- Después de declarar la bola injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación 28/13
- Hoyo hecho por animal de madriguera que interfiere con la colocación; impracticable jugar un golpe a causa de otra condición 25-1b/20
- Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies 16-1a/13
- Montón hecho por animal de madriguera interfiere para jugar hacia un lado; cuándo se permite el alivio 25-1b/22

TOALLA

Consideración de un insecto sobre la bola en bunker 23-1/5.5

Enrollada alrededor:
- Jugar un golpe de rodillas sobre una toalla 13-3/2
- Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse 1-2/10

Jugar un golpe de rodillas sobre una toalla 13-3/2

Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse 1-2/10

Mover la toalla que tapa los palos de otro jugador para ver qué palo ha usado 8-1/11

Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador 5-1/5

Significado de “probar las condiciones del obstáculo” en la regla 13-4a 13-4/0.5

Toalla dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la bola 18-2a/17

Usada para retirar agua accidental:
- Barrer o secar agua accidental de la línea de putt 16-1a/1
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

Usada para retirar impedimentos sueltos:
- Impedimento suelto quitado de la línea de putt con una gorra o una toalla 16-1a/8
- Quitar agua accidental o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1

TRES BOLAS MATCH PLAY

Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada 2-4/10

Jugador que juega fuera de turno desde el lugar de salida en un tres bolas por hoyos (Match Play) 30-2/1

TUBERÍA DE DRENAJE

Bola en tubería de drenaje debajo del campo; la entrada de la tubería está fuera de límites 24-2b/12

Bola perdida en tubería de drenaje subterránea 24-3b/1

Estatus de la parte movible de una manguera de drenaje 24-2b/15.3

VALLA

Ver también MUROS; OBJETOS QUE DEFINEN EL FUERA DE LIMITES, VALLAS, LÍNEAS, MUROS O ESTACAS

Estatus de:
- Bases de cemento de postes de valla de límites 24/3
- Escalones unidos a valla de límites 24/1
- Soportes en ángulo y vientos de alambre que soportan la valla de límites 24/2

Marcaje de áreas medio ambientalmente sensibles 33-8/41

Medir palos de distancia 20-2b/2

Parte de una valla situada fuera del campo se inclina sobre la línea de fuera de límites e interfiere con el swing 13-2/20

Punto más cercano de alivio:
- Bola dropada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio volver a dropar si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción 20-2c/0.7
- Jugador incapaz físicamente de determinar el "Punto más Cercano de Alivio" 24-2b/3.5

Regla local:
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Regla local proporcionando alivio de vista de una valla protectora cerca de la línea de juego 33-8/18

Valla de límites:
- Al aliviarse de una obstrucción inamovible incidentalmente se alivia de una valla de límites 24-2b/6
- Bola que entra en una madriguera desde dentro del campo pero queda en reposo fuera de límites 25-1b/24
- Cuando una bola situada dentro de una valla de límites está fuera de límites 27/19
- Desplazamiento de una estaca de fuera de límites 33-2a/20

- Establecer la línea de límites dentro de la valla de la propiedad 33-2a/15
- Golpear la bola con tan solo un centímetro de subida de palo 14-1/4
- Mejorar la posición de la bola doblando una valla de fuera de límites 13-2/18
- Mover la bola situada contra una valla golpeando el otro lado de la valla 14-1/5
- Obstrucción que interfiere con un golpe anormal; golpe anormal razonable en las circunstancias 24-2b/17
- Parte de la valla de límites dentro de la línea de límites 24/4
- Puerta en valla de fuera de límites 27/18
- Regla local considerando obstrucción una valla de fuera de límites interno 33-8/14
- Tubería al descubierto próxima y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1

VENDAJES

Jugador con la muñeca derecha vendada por lesión introduce un dedo de la mano izquierda en la venda de la mano derecha 14-3/7

VUELTA ESTIPULADA

Ver también DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPOS INSÓLITOS Y USO DE LOS MISMOS

Alteración de la tabla de hándicaps 33-4/1

Bola jugada desde el lugar de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta y levantada; bola repuesta en el punto del que se levantó y jugada cuando posteriormente se alcanzó dicho hoyo 11-5/5

Consejo entre vueltas en un partido a 36 hoyos 8-1/19

Cuando comienza y termina la vuelta estipulada:
- Vuelta estipulada en el Juego por Golpes Stroke Play 3/3
- Vuelta estipulada en el Juego por Hoyos Match Play 2/2

Dos bolas en juego, simultáneamente, en diferentes hoyos 1-1/1

Hoyos omitidos en Match Play:
- Dos hoyos deliberadamente omitidos en Match Play 2-1/4
- Hoyo omitido inadvertidamente en Match Play; error descubierto después de terminar el partido 2-1/3

Interrupción del juego para refrescarse 6-8a/2.5

Jugador que aún no ha jugado pide consejo a un jugador que ha terminado la vuelta 8-1/18

Jugadores acuerdan concederse hoyos mutuamente 2-4/22

Jugadores juegan dos hoyos no incluidos en la vuelta estipulada 3/2

Las características de juego de un palo cambiadas mientras el juego estaba suspendido; el error se descubre antes de reanudar el juego 4-2/2

Marcador de bola movido por viento o agua accidental durante una vuelta estipulada 20-1/10.5

Modificación de la penalidad por embocar un putt corto con un palo cuyas características de juego han cambiado pero no en el curso normal del juego 4-3/4

Número de hoyos reducido durante una competición por golpes (Juego por Golpes (Stroke Play)) 33-1/2

Palos:
- Cambio de palos entre vueltas en un match a 36 hoyos (Juego por Hoyos) 4-4a/2
- Competidor usa inadvertidamente y lleva posteriormente el palo del compañero-competidor 4-4a/5
- Sustitución de un palo para un desempate en Juego por Golpes (Stroke Play) 4-3/12

Práctica:
- Competidor practica el putt en el tercer green después de terminar el hoyo durante la primera vuelta de una competición por golpes (Stroke Play) a 36 hoyos 7-1b/7
- Un competidor practica el putt en el tercer green en un campo de 9 hoyos durante una competición por golpes (Stroke Play) a 18 hoyos 7-2/9

Salida de jugadores por los lugares de salida del 1 y del 10 33-1/3

Si un jugador puede pedir bolas prestadas a otro jugador 5-1/5

Solicitar consejo cuando el juego está suspendido 8-1/20

Tres hoyos jugados en orden incorrecto en Match Play 2-1/5

Uso de un lugar de salida equivocado atribuible a un error del Comité en la numeración de los hoyos 11-5/2

Uso de varilla de entrenamiento durante la vuelta para alinearse o como ayuda para el swing 14-3/10.3

Volver a jugar un match suspendido en vez de reanudarlo 2-1/6

ZONAS DE DROPAJE

Árbol caído sobre la calle durante vuelta estipulada 25/9.5

Como marcar un green que es una isla 33-2a/10

Obstáculo de agua lateral:
- Área en la que ha de droparse la bola de acuerdo con la Regla de obstáculo de agua

lateral tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropar 26-1/19
- Obstáculo de agua lateral definido como obstáculo de agua 26/3.5
- Parte de un obstáculo de agua lateral en la que es imposible dropar sin hacerlo más cerca del agujero 33-2a/9

Regla local:
- Regla local autorizando el alivio en un lado especifico de un camino pavimentado 33-8/19
- Regla local permitiendo dropar en el lado del green de un obstáculo de agua cuando la bola no salva el obstáculo 33-8/2
- Regla local proporcionando alivio de vista de una valla protectora cerca de la línea de juego 33-8/18
- Regla local estableciendo zonas de dropaje Ap. I-B-8

Zonas de dropaje Ap. I-B-8

Las DECISIONES SOBRE LAS REGLAS DE GOLF es la interpretación oficial de las Reglas de Golf. Proporciona respuestas claras a los problemas prácticos a afrontar cuando se juega al Golf.

Este libro contiene las Reglas, actualizadas a 1 de Enero de 2012, junto con las decisiones nuevas y revisadas acordadas por R&A Rules Limited y la USGA en 2012. El libro ayudará a resolver problemas de Reglas, tanto sencillos como complicados, que surgen a todos los niveles del golf de competición. Cada Regla se transcribe al completo, seguida de una sección de preguntas y respuestas que proporciona la interpretación correcta de la Regla.

Obstrucciones, fuera de límites, bola perdida, bolas injugables, obstáculos de agua, impedimentos sueltos y agua accidental son algunas de las Reglas explicadas en este libro de referencia esencial.

Reale
SEGUROS